576 KBYTE

AKIKNEK A JÁTÉK EGY ÉLETFORMA

2002. JÚNIUS

The path of the righteous man is beset on all sides by the inequities of the selfish and the tyranny of evil men. Blessed is he who in the name of charity and good will, shepherds the weak through the valley of darkness, for he is truly his brother's keeper and the finder of lost children. And I will strike down upon thee with great vengeance and furious anger those who attempt to poison and destroy my brothers. And you will know my name is the Lord when I lay my vengeance upon you.

Ezekiel 25:17

„És cselekszem rajtok nagy bosszúállásokat fenyítő haragomban, hogy megtudják, hogy én vagyok az Úr, ha bosszúmat állom rajtok."

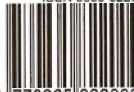
Ezékiel 25, 17

HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

DVD EST EXTRA MELLÉKLETTEL

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



2002. JÚNIUS #134

3 KOPONYA
AIRPORT INC.
BLAIR WITCH 1
BROKEN SWORD 2
BUGDOM
BUST-A-MOVE 3DX
CAPTAIN CLAW
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
COLIN MCRAE RALLY
COMMANCHE VS. HOKUM

COMBAT CHESS
COMMANDOS
CUTTHROATS
F/A-18 KOREA
FIGHTING FORCE
FLIGHT UNLIMITED
FLY!
FLYING CORPS
FORD RACING
FORD RACING 2001

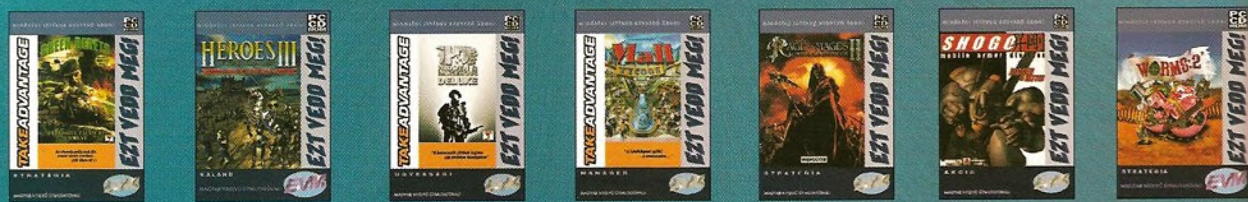
GANGSTERS
GRAND THEFT AUTO
GRAND THEFT AUTO 2
HEAVY METAL FAKK2
HEROES OF M&M 2
HEROES OF M&M 3
HIDDEN & DANGEROUS
HOUSE OF THE DEAD
JIMMY WHITE CUEBALL 2
KISS PINBALL

MICRO MACHINES 2
MIG ALLEY
MIGHT & MAGIC VII
MORTAL KOMBAT 4
ONI
PANZER DRAGON
PRO PINBALL
RAILROAD TYCOON 2
RESIDENT EVIL 2
REVENANT

RUNE
SEGA RALLY 2
SEGA TOURING CAR
SEGA WW SOCCER
SERIOUS SAM
SHEEP
SONIC 3D
SONIC RACER
SOUL REAVER
SPEC OPS

SPEC OPS 2
THIEF
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
TOMB RAIDER 2
TOUCHÉ
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER
VIRTUA FIGHTER 2
WORLD LEAGUE SOCCER

ÚJDONSÁGOK:



GREEN BERETS (+MYTH II)
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE
MALL TYCOON
RAGE OF MAGES II
SHOGO
WORMS 2

1999 FT



1999 FT



kínálatunk folyamatosan bővü[l]
www.evm.hu

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 369-26-86

TARTALOM

Hölgyek, Urak!

Nem kell felhívnom a figyelmeteket a változásra a lapban, ez mindenkinek nyilvánvaló. Nyugodtan mondhatjuk, hogy az 576 KByte történetének legszembetűnőbb, legdrasztikusabb tartalmi megújulása van a hátunk mögött. Amikor a stábbal leültünk és eldöntöttük, hogy kicsit nyitni szeretnénk tartalmilag, elsődlegesen azt néztük, hogy mit is csinál egy játékőrült, amikor nem játszik. Filmet biztos néz, zenét biztos hallgat (nem beszélve a CD-írásokról, legyen az MP3 vagy Divx). No, meg rendel pizzát, de a gasztronómiai írásokat (gondolok itt a Rozi-féle receptekre netezőknek) rövid úton elvetettük! Ennek megfelelően rengeteg új rovatunk van, természetesen a régiek megtartása mellett. Reméljük, bejön majd az új KByte, és (az ilyenkor kötelező fórumos anyázások mellet) megtaláljátok azokat az új témákat, melyekben érdekes és hasznos dolgokat olvashattok havonta. A KByte DVD EST EXTRA mellékletén kívül a kártyagyűjtőknek is tartogatunk egy kis meglepetést. Monty Python... mond ez a név valakinek valamit?!?
Akinek nem, az sürgősen tegye le a lapot, és induljon a tékába, mert igencsak alulművelt!
Ráadásul a Martin ismét volt szerencsés ellátogatni az angyalok városába és (időt szakítva a szőke Baywatch lányok tapogatása mellett) meghozta a tőle megszokott leginkább kisregényhez hasonlítható tudósítását az E3-ról!
DVD ajánló, CD-ajánló, jogi rovat (a megrögzött másolóknak), egyszóval több, mint játéktesztek sorozata. Felesleges leírnom az összes változást, ha végiglapozzátok ezt a számot, úgyis látjátok a lényeget.

Júniusban az 576 TEAM nevében:

Szeleczky áDáM
adam@576.hu



Aktuális

Ismertetők

Nagyító







Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Postacím: 1329 Budapest, Pf.:24.
576kbyte@576.hu www.576.hu

Felelős Szerkesztő: *Szeleczky aDaM* adam@576.hu Szerkesztő: *Theodore Reiker* reiker@576.hu Layout: *Varga Balázs* vargab@576.hu Tördelés: *Soltész Tamás* bwc@576.hu
Laptulajdonos: *Balogh Zsolt*
Levilágítás: Heiling Média Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132 egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

ELECTRONIC ENTERT…

Tanulva a tavalyi párizsi kalandjainkból (amikor ránk rohadt a turista szalámi, annyit vártunk két átszállás között), az idén idejében kezdtük el szervezni E3-as túránkat. Tamás barátom égbe emelt kézzel adta ki az ukázt OTP Traveles partnereinknek: „Párizs kizárva!". Rövid keresgélés után egy Budapest-Frankfurt-Los Angeles útvonaltervet kaptunk, amit – ismerve a Lufthansa pontosságát és megbízhatóságát – azonnal el is fogadtunk. (Tamás ugyan fanyalgott kicsit, mert ő a Swissair éjszakai sonkás melegszendvicseihez és tálcára halmozott csokoládéihoz szokott.)

A szállodafoglalás is jól alakult, Beverly Hillsben kaptunk egy ötcsillagos szállodát, olyannyira a májer kerület közepén, hogy még az utcát is Beverly Drive-nak hívták, közvetlen a Rodeo Drive mellett, el tudjátok képzelni, többször láttunk limuzint, mint a fogkefénket.

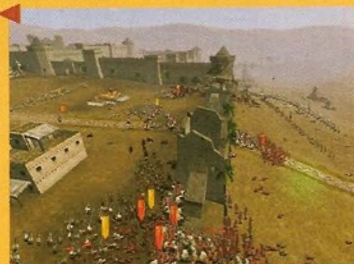
Egy apró szépséghibája volt mindössze a dolognak: korai Los Angeles-i érkezésünknek az volt az ára, hogy az indulás napján hajnali 5 órára kellett kint lenni Ferihegyen. Na bumm, több is veszett mohácsnál – gondoltam én naivan, mint Móricka. Négykor keltem, ügyesen vettem a rövid fürcsizés, hajigazítás és utolsó pillanatban még ez-az bepakolás akadályait; Tamás hajszál pontosan fél ötkor fékezett a házunk előtt, bedobtam a bőröndöt a kocsiba, nagy vidáman bevágódtam, erre egész úton hozzám sem szólt a srác – ekkor realizálódott bennem a dolog, hogy ő bizony egy fél órával előbb kelt (minimum), amit ugye az ellenségemnek sem kívánnék.

ACTIVISION









Vágjunk rögtön a közepébe: már az E3 előtt is mindenki az Activision által forgalmazott új ID üdvöskéről, a legendás Doom harmadik epizódjáról beszélt, melynek most már van hivatalos címe is - nem fogjátok kitalálni – **Doom 3.** Az ID stand előtti plazmatévén egyfolytában futott egy, a sorozat történetét (és néhány másodpercnyi D3 anyagot) bemutató filmecske, de aki az igazi dologra volt kíváncsi, annak valahogy be kellet jutnia a cég belső prezentációjára. Bent ugyanis egy közel tíz perces in-game videót mutogattak az urak, melyet szavakkal nagyon nehéz lesz leírni, annyira jól nézett ki. Az új Doom grafikailag egész egyszerűen lesöpör mindent és mindenkit az asztalról, a konkurencia mehet kocsikázni, ennek a színvonalnak még csak a közelében sincs manapság senki. A modellek kidolgozottságát leginkább a renderelt mozifilmekhez lehet hasonlítani, a fény-árnyék hatások lenyűgözőek, és az egésznek olyan sötét és félelmetes a hangulata, hogy majd összecsunyítottuk magunkat a filmecske alatt. A játék tulajdonképpen a jó öreg egyes számú Doom remake-je: Mars, UAC kutatóbázis, ahol a szó legszorosabb értelmében elszabadul a pokol , és egyetlen ember marad csak, aki megakadályozhatja a pokol földi eljövetelét. Megjelenés valamikor 2003-ban, addig is lehet gépet fejleszteni (a jelenlegi verzió egy 2.2 Ghz-es procin, és egy high-end ATI kártyán futott), ezért érdemes!

Maradjunk még egy kicsit az FPS-eknél, az Activison két újdonsággal is szolgált ebben a műfajban. Az első versenyző a két hónapja bejelentett **Star Trek: Elite Force 2,** a Ritual (SiN, FAKK 2) fejlesztésében. A játékban továbbra is Munro-t, a Voyager elit egységének vezetőjét alakítjuk, csak most Picard kapitány parancsnoksága alatt fogunk vele tevékenykedni. Új fegyverek és eszközök (többféle lövedéket használó gránátvető, tricorder), az eredeti játék rövidségét ért kritikák miatt megnövelt nagyságú pályák és misszlószám (a fejlesztők állítása szerint másfélszer annyi küldetést kell majd végrehajtanunk, mint az első részben), felturbózott AI és nagyobb odafigyelés a csapatlapú harcra – ha minden igaz, még az idén kipróbálhatjuk. A másik FPS projekt nem különálló játék, hanem egy (egyelőre) név nélküli küldetéslemez a tavalyi év egyik legütősebb lövöldéjéhez, a **Return to Castle Wolfensteinhez**. 10 új single player küldetés, egy tucat multiplayer pálya, egy új játszható kaszt (kém – felvehetjük az ellenfél egyenruháját), új fegyverek (pl: akna telepítésének lehetősége a mérnökök számára), hidak, valamint lőállások kiépítése a multiplayerben: egyszóval lesz benne minden, mi szem-szájnak ingere. A fejlesztő Nerve még az idén be akarja fejezni, ha minden igaz, a karácsonyi szezon magasságában már játszhatunk vele.

A cég az RTS fronton is tarolni kíván, ezt a célt szolgálja a **Medieval: Total War** nyár végére tervezett kiadása. A nagy sikerű Shogun: Total War fejlesztőinek (Creative Assembly) új játéka a sötét középkor véres csatatereire kalauzol majd el minket. A fő kampány során tizenkét nemzet közül választhatunk majd, nagy hangsúlyt fektetve az egyes országok vezetőire – ők jelentős szerepet fognak betölteni a hadjáratok során, lévén, hogy speciális tulajdonságaikkal alapvetően meghatározzák az általunk választott nép által alkalmazható taktikák körét. Vezéreink öregedni fognak, tehát egy idő után nem csak a hadvezetés, hanem a megfelelő utód legyártásának/kiválasztásának súlyos terhe is a nyakunkba szakad majd. A játékban továbbra is nagy szerepet játszanak a terepviszonyok és az időjárás – egy hegynek lefelé elindított nagy erejű lovasroham itt is csatákat dönthet el – valamint alkalmunk nyílik az ellenfél várainak alapos megostromlására is. Multiplayer természetesen lesz, már látjuk is magunk előtt, hogy micsoda nagy csatákat fogunk mi vívni egymás közt, ha végre megjelenik...







A német illetőségű CDV szép nagy rakás játékot hozott ki a kiállításra, kezdjük talán a szívünknek legkedvesebbel, a magyar Philos Labs által fejlesztett **Imperium Galactica 3**-al. Az IG3 továbbra is baromi jól néz ki és továbbra is a végtelen űrben játszódó taktikai RTS. Némi új info is napvilágot látott a játékról: a végső célunk most nem a galaxis teljes meghódítása, hanem a Földre való hazajutás lesz, a csatákon kívül jelentős szerepet kapnak majd a különféle idegen fajokkal fent tartott diplomáciai kapcsolataink is, az ellenfél elpusztítására mintegy 50 féle fegyver áll majd rendelkezésünkre (lézerek, torpedók, plazmaágyúk, rakéták, és a hajók pajzsainak hatástalanítására szolgáló speciális kütyük), valamint a hajókat is teljes mértékben a saját ízlésünknek megfelelően alakíthatjuk ki (fejleszthető/felszerelhető fegyverek, pajzsok, és hajtóművek). Aki inkább fantasy környezetben szeret kóborolni, mint az űrben, annak érdemes egy pillantást vetnie az orosz Larian Studios Diablo-klónjára, a **Divine Divinity**re is. A DD három választható karaktert (Warrior, Wizard, Survivor), rengeteg NPC-t, egy élő, állandóan változó világot, nagyfelbontású, effektekkel (pl. tükröződés) alaposan megtámogatott 2D-s grafikát, rengeteg szörnyet, és epikus, non-lineáris történetet ígér a stílus rajongóinak, mindezt valamikor az ősz elején szemlélhetjük meg közelebbről. A CDV sem kíván lemaradni az FPS-mániáról: a **Breed** első pillantásra (sőt, másodikra is) leginkább az Xboxos Halo által ihletett alkotásnak tűnik. A játék a jövőben (2062-ben) játszódik, mikor is a Föld lakosságának egy idegen faj (ők a Breed) fenyegetésével kell szembenéznie. A game nézőpontja választható (saját szemszög, vagy 3rd person nézőpont), és a legnagyobb újdonságot a sokféle jármű használata jelenti majd – a stílustársakkal ellentétben itt nem csak földi eszközöket, hanem légi járműveket is igénybe vehetünk a gonosz ellen minél hatékonyabb pusztítása érdekében. Megjelenés 2002 Q2, azaz nyár vége/ősz eleje. A **Neocron** viszont már nem egy szimpla FPS, inkább egy akció/FPS/RPG hibrid, mely ráadásul kizárólag online játszható – azaz MMORPG a drága. A klasszikus fantasy világot itt is erősen hanyagolták a fejlesztők, a földi civilizáció pusztulása után 700 évvel járunk, egy új bolygón, ahol a kialakult társadalom legfőbb szervező ereje az erőszak, és a túlélésért folytatott mindennapos harc. Négy karakterosztály közül választhatjuk ki a nekünk leginkább megfelelőt, több mint 250 helyszínt fedezhetünk fel (first/3rd person választható itt is, akárcsak a Breed-nél), és ha nagyon akarjuk, saját magunk alakíthatjuk ki a fegyvereinket is. A fejlesztők a játék egyik legnagyobb erősségeként emlegetik a robosztus, hatalmas tereket és városokat megjeleníteni képes, az időjárást kiválóan kezelő 3D motort, valamint azt, hogy a játék eleve buzdít majd az egymás közti szervezkedésre – különféle klánok és frakciók alakításával, vagy a már meglévő szövetségekhez való csatlakozással lesz csak esélyünk a hosszabb életben maradásra a Neocron brutális világában. A kiadó talán legismertebb, és legnagyobb népszerűségnek örvendő játéka, a **Sudden Strike** is folytatódik, a második rész nagyjából a mostani számunk megjelenésével egy időben kapható is lesz már – egyelőre német nyelven, az angol verzióra még kicsit várni kell. A várakozásokkal ellentétben a játék nem ment át 3D-be, de még így is elég szépnek tűnik. A játékmenetben viszont történtek változások, ezek elsősorban a nehézségi szintet érintették (négy fokozat lesz választható, az első részt sokan szidták a kőkemény kihívás miatt), valamint az első részt is erősen jellemző „realizmus mindenek felett" vonalat akarják még tovább erősíteni – nagyon helyesen, elvégre ezért szerettünk Sudden Strike-ozni...







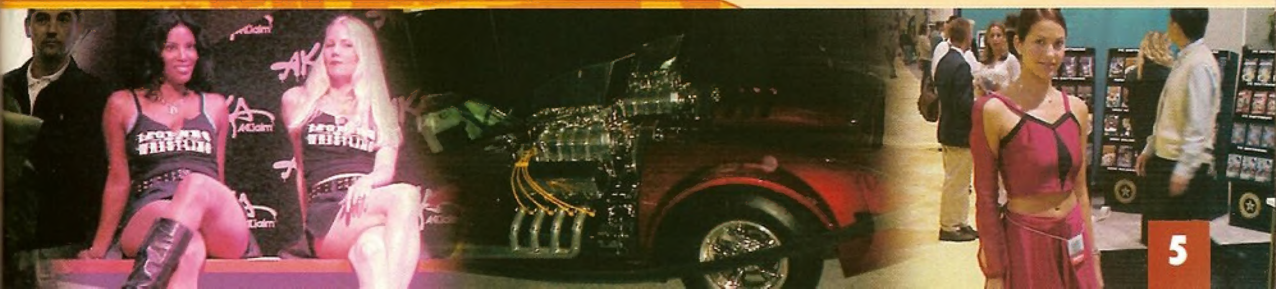


A repülőtéren elővettem legédesebb és legcsajozósabb ábrázatomat, és megpróbáltam rávenni a becsekkolást intéző nőcit, hogy a vészkijárathoz adja a helyünket – ott tudvalevőleg 20 centivel több hely van a lábnak. Feltettük magunkat a gépre (előtte kis közjáték, Tamás átmegy a fémdetektor kapun, az üvölt, Tamás vetkőzik, persze az öve jelzett be, röhögés, minden évben ez van), valóban vészkijáratos hely. A másfél óra Frankfurtig nyugodtan telik. Tom elhozta a Star Wars Episode 2 könyvet, annyira olvashatatlanul unalmas, hogy megígéri: a Los Angeles-i gépen olvas majd nekem 1-1 oldalt, így garantáltan végigszunyálom a 11 órát. Ő el is kezdi az olvasást: mire kihozzák a reggelit, már arcra borulva durmol a lehajtható asztalon.

Frankfurt reggel csendes. Másfél óra várakozás, semmi extra. DVD bolt megtekintése, elcsodálkozás az árakon – valóban jót tett ez az Euróra való átállás? Felszállás a nagygépre, meglepődés, ez a hely már nem a vészkijárathoz szól – ferihegyi kiscsaj kiátkozása, kemény 11 órának nézünk elébe.

A Lufthansa stewardess csajbrigádja tipikus német felhozatal: finoman puffadt tenyészpulykák, közepesen pattanásosak, kivéve egy idősebb egyedet – de legalább kedvesek.

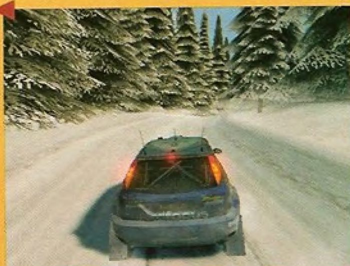
Pár óra után Tamás – miután tizenkettedik alkalommal olvasta ki a Lufthansa Shop légi-ajándék ajánlófüzetét (Tesztelés indul: ötödik oldal legalja, sárga bőrönd ára? 38 Euró! Nyert...) – újra az Episode 2 könyvhöz nyúl, 15 perc múlva 15 kilométer mélyen alszik. Én hátramegyek a gép hátuljába és leülök a stewardess ülésre, bámulok ki az ablakon (hófehér minden, minimális hóvakság bejátszik). Egy kopasz fazon fél óra alatt pontosan 18-szor megy ki a klotyóra (számoltam), ezen elröhögök az út hátralevő részében.



Megérkeztünk Los Angelesbe! Verőfényes napsütés, meleg. Tökéletes időzítés, délután 2 óra. Kocsibérlés. Kisebb vita, Tamás kabriót akar, én kisbuszt, végül egy Dodge Grand Caravan-ban állapodunk meg. A szállodát mondhatni könnyem megtaláljuk (hála már-már misztikusan kifinomult városismeretemnek), hatalmas szoba a nyolcadikon, 2 kétszemélyes franciaágy, ablak a tengerkék medencére néz. Tamás valami Halálos Fegyver filmet idézett, ahol a palik kiugrottak az ablakon, pont bele a medencébe; mivel én nem vagyok egy Mel Gibson, dobtuk az ötletet... Délután a város Taco Bell és El Pollo Loco éttermeinek felfedezése következik, azonnal rosszullétig kajálás, alvás. Másnap körbepöfögés Los Angeles főbb utcáin, álmélkodás: még mindig nem élnek rosszul ezek az amcsik. A Wilshire Boulevardon Ferrari szalon, már negyedszerre megyünk el előtte, minden alkalommal ránézek a Tamásra és csak annyit mondok „Uhh Ferrari!". Elalvás előtt TV nézés – egy elég nagyképernyős, talán 72-es masina egy szekrényben, de idiótán megoldva, ugyanis a kinyitott szekrényajtóktól az ágyból csak egy speciális pózból látható jól a műsor. Tamás bosszankodik, micsoda baromság ez egy ilyen ötcsillagos szállodában?! Egy szokatlan reklámon mindketten meglepődünk: „Lépj be a hadseregbe!" – toborzóműsor, ilyet még nem láttunk. Mi van, Amerika háborúra készül?
Reggel elindultunk a kiállításra. Hála a korai átállási problémáknak, szinte egyszerre pattant ki a szemünk hajnali háromkor, így nagyon időben érünk oda. A média belépősök egy órával előbb bemehetnek, kilenckor betódulunk. Gyorsan lefixáljuk, hogy mikor találkozunk délben, aztán mindenki megy a dolgára.

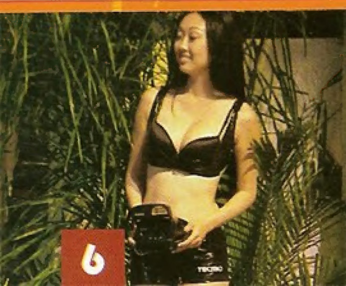
Codemasters®

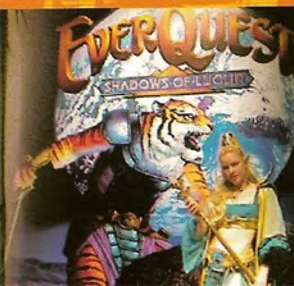
Colin McRae Rally 3 – a régóta várt folytatás végre belátható közelségbe került, ugyanis már javában hegesztik az anyagot a Codemasters boszorkánykonyhájában. A harmadik rész leginkább az elképesztően jól kidolgozott autó-modelljeivel próbálja meg lenyűgözni az egyszeri gamert – minket mindenesetre sikerült. McRae Ford Focus RS WRC-je tizenhatszor (!) annyi poligonból épül fel, mint a második részben látható modell, és még a kocsi belseje is gondos részletességgel van kimunkálva. Ez egyébként igaz a játékban fellelhető többi járműre is (gyors lista: Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR, Ford RS200, Lancia 037), szóval a külcsínt tekintve nem fogunk csalódni. A fejlesztők megfelelően újraírt fizikai/sérülési modellt és élethű rally-élményt is ígérnek még, de hát ez a minimum, amit egy ilyen neves sorozattól elvárunk. Összesen nyolc bajnokságban vehetünk majd részt (pl: Spanyolország, Görögország, Anglia...), plusz természetesen hálózatban is nyomhatjuk egymás ellen a virtuális gázpedált. A cucc szeptember végén jön ki konzolokra, a pécés megjelenés pedig csúszik egy kicsit – reméljük nem jövő évre. Úgy tűnik, nagyon fut a szekér az MMORPG-kel, mert a Codemasters is beszáll a bizniszbe a **Dragon Empires** kódnevű projektjével. A DE fejlesztői szénné dicsérték a játék 3D motorját (mondjuk ezt szinte minden csapat eljátszotta), és szerényen „alternatív világnak" nevezték a saját játékukat ahol „pont úgy élhetsz és mozoghatsz, mint a valóságban". Biztos igazuk van, a képekből és a videókból annyi mindenesetre kitűnik, hogy a műfaj korrektül összehozott darabjával van dolgunk, ahol a hatalmas sárkányok által uralt Fortitude világában élhetjük a szörnyirtással terhes hétköznapjainkat. Ha meguntuk a szörnyek (vagy mélyen tisztelt játékostársaink) eltángálását, akkor akár a politikai intrikákba, vagy a pénzügyi karrier kiépítésébe is belevethetjük magunkat, köszönhetően a fejlesztők által gondosan kidolgozott, társadalmi/gazdasági életet szimuláló rendszernek. A játéknak elég nehéz dolga lesz a mostanában megjelenő konkurenciával szemben (Galaxies, WoW; Everquest és Asherons Call folytatások), de a böszme nagy sárkányok rajongótáborát nem szabad lebecsülni, valószínűleg népes rajongótábora lesz a Dragon Empires-nek is. Az Operation Flashpoint nevű róka sem marad lenyúzatlanul, már nyakunkon a játékhoz kiadott kettes számú kiegészítő az **Operation Flashpoint: Resistance**. A Resistance számos újdonságot kínál az eredeti játék rajongóinak: megnövelt részletességű modellek, magasabb felbontású textúrák teszik még élethűbbé a háborús élményt, és egy új, 100 négyzetkilométer kiterjedésű területet is felfedezhetünk. Az amerikai és az orosz oldal után a lázadók szemszögéből is kipróbálhatjuk a háborút: főhősünk, a békés polgárrá lett ex-kommandós Victor Troska akaratán kívül kerül az események közepébe, de ha már ott van, nekiáll a megszállók megritkításának. A kiegészítő szokatlan módon nem folytatása az OPF-ben megélt eseményeknek, hanem prequel, évekkel az eredeti játék történései előtt játszódik. A kiegészítőt fejlesztő Bohemia Interactive némi hosszabb távú taktikai elemet is be kíván vinni a Resistance-be, méghozzá a munició és felszerelés ellátás formájában. Ellentétben a korábbi epizódokkal, ahol egy jól felszerelt hadsereg ált a hátunk mögött, itt szinte mindenről nekünk kell gondoskodnunk, azaz a szükséges fegyverek és a lőszer beszerzése is a mi nyakunkba szakad – ha egy misszióban sikeresen zsákmányolunk némi haditechnikát, akkor jó lesz rá vigyáznunk, mert lehet, hogy sokáig nem fogunk utánpótláshoz jutni. Pontos megjelenési dátummal is tudunk szolgálni: 2002. június 21. - a játékhoz természetesen szükség lesz az eredeti Operation Flashpoint-ra is.















DREAM C ATCHER



A Dreamcatcher alaposan kitett magáért, szép kövér felhozatallal érkezett a kiállításra. Kezdjük talán az **Iron Storm**-al, amely az egyik legbizarrabb taktikai FPS, amivel mostanság összefutni volt szerencsénk. A játék világában keverednek az első világháborús (szögesdrótok, aknák és gázháború), a második világháborús (radar, automata fegyverek és tankok) valamint a vietnámi háború során felvonultatott (helikopterek, modern elektronika) harci eszközök, sőt, lézerfegyvereket is bevethetünk. A hangsúly itt inkább a felderítésen és lopakodáson van, de természetesen brutális tűzharcokra is sor kerül majd. Az Iron Storm a fegyverek rendkívül széles skáláját vonultatja fel (például Remington M910 Bull's Eye shotgun, az M203 40mm Clovis gránátvető és a Heckler & Koch MP-6 Wotan pisztoly), és egy nagyon látványos, saját fejlesztésű grafikai motor gondoskodik a szemkápráztató látványról. A látottak alapján vagy nagyon jó lesz az anyag, vagy éktelenül nagy hülyeség kerekedik ki belőle, mi egyelőre az első verzióra tippelünk – az év második felében minden kiderül. A **Haegemonia – Legions of Iron** sikerében már kevésbé kételkedünk – ez a játék nagyon ott lesz a szeren. A magyar Digital Reality ismét kitett magáért, az új képek láttán se köpni, se nyelni nem tudtunk, annyira jól néz ki az egész. A Haegemonia 2104-ben játszódik, mikor is az emberek és a Mars lakossága között egy hatalmas háború dúl, nekünk pedig egy, ebből az alapszituációból kibontakozó non-lineáris történeten kell végigverekednünk magunkat. A műfaj továbbra is taktikai RTS (a grandiózusabb fajtából), ahol hatalmas flottákat irányítva kell leszámolnunk az ellenünk áskálódókkal. A micro-management részt (azaz a fejlesztéshez szükséges lóvét előteremtő bányászatot) dicséretesen nem bonyolították túl, az egész játékban egyetlen nyersanyagforrással találkozhatunk, nem kell a fél pályát feltúrnunk a gyártás beindítása érdekében. A játékban lehetőségünk nyílik majd féreglyukak használatára, melyeken áthaladva komplett flottákat teleportálhatunk az ellenfél hátába. A fejlesztésekkel sem lesz gond: mintegy 200 kutatható/fejleszthető technológia várja, hogy végre a magunkévá tegyük őket. A beszédes című **Gore** az FPS-ek csapatát erősíti, és teljes mértékben a hálózati/online játékra lesz kihegyezve. Grafikailag ugyan nem voltunk elájulva tőle (valahol a kettes és a hármas számú Quake színvonala között mozog az engine teljesítménye), de a játszható verziót kipróbálva már nem is tűnt olyan rossznak a dolog: pörgős küzdelem, választható karakterosztályok, rengeteg brutális fegyver – a sok taktikázós, a realitásra törekvő shooter között kellemes felüdülést jelentett a Gore oldskool, adrenalin pumpáló mészárlásra építő játékmenete. Persze a másik oldal (a fentebb emlegetett „reális" FPS-ek) rajongóit sem hagyja cserben a kiadó: számukra készül a **Stealth Combat**. Huszonöt küldetésen keresztül kell majd bizonyítanunk rátermettségünket – ezek között találunk felderítő, behatoló, vagy megsemmisítő missziókat is, és az éjszaka leple alatt is támadhatunk Az SC másik érdekessége a járműhasználat: tankokat, helikoptereket, teherautókat vagy akár kétéltű járműveket is használatba vehetünk a kitűzött célok teljesítésének elősegítése végett. A végére egy kis sport: a teniszrajongók már kezdhetik is szétverni a malacperselyt, mert idén nyáron érkezik a boltokba az **Agassi Tennis**. Négy választható pálya, 12 ellenfél, jópofa grafika, és egy maximum négy játékost támogató multiplayer mód gondoskodik majd arról, hogy a Virtua Tennis-be beleunt rajongók a kopasz sportcsillag nevével fémjelzett játékot is kipróbálják. Mi azért a Haegemoniára jobban rá vagyunk izgulva...









Az E3 most is – mint minden évben – 3 nagy (meg sok, kis folyosón levő szoba) teremből áll. Az egyikben (West Hall) Sony, Sega, Nintendo meg egy csomó „kisebb" cég (Enix, Koei, Working Designs, Kemco, Sammy, Bandai, Tecmo). Itt kezdek, a kötelező „anyag", CD-k és DVD-k hamar megvannak, van idő a fotózásra és a cuccgyűjtésre. Mérsékelt siker, talán ha 3 pólót kapok (mindet a „ferdeszemű" cégektől), meg egy negyed Xboxos szatyor (ez van mindenhova kitéve, kapkodják is az emberek, kora délutánra mindenki oldalán ott lóg, csurig megpakolva) apróságot. A Sega a szokásosnál nagyobb pavilonnal van kint, fele Sega Sports stuffok, a másik fele csupa izgalom: Panzer Dragon ORTA (kizárólag Xboxra), Shinobi PS2-re, meg hasonló nyalánkságok.

A Sony kiállítástól nem vagyok elájulva: megint kint van a SOCOM: Navy Seals, 4 gép sorba kötve, lehet ízlelgetni a közeljövő internetes multiplayer élményét. Kevés a kifejezetten Sony fejlesztésű játék. Van ugyan The Getaway, de nekem túlságosan is a Driver jut róla az eszembe, meg a mászkálós Primal – mindkettő élvezhető volt fotelből is, 5.1-es hangrendszeren. Nintendóék a szokásos várat építették, minden egyes anyaguk kipróbálható GameCube-ra és Advance-ra, amiről az utóbbi időben hallhattunk. Özönlik is be a tömeg...

Öt-hat katona masíroz át a termen, teljes fegyverzetben. Meglepődtem, ez mi, valami új program, amiről nem tudok? Követem őket a terem hátsó sarkába, mit látok? „Hivatalos US Army Játék!" Kommandósok ereszkednek le egy emelvényről, zord arc, terepszín, miegymás. Sátor, páncélos jármű, toborzó duma – na, úgy most már értettem a reklámot a TV-ben! A hadsereg minden platformon nyomul, még játékot is csináltattak maguknak!



ELECTRONIC ENTER

Dél körül találkozom Tamással. Én nem tudom, hogy csinálta, de 2 hatalmas, pólókkal és csecsebecsékkel dugig tömött Xbox táska van nála (ügyes!) – meg is egyezünk gyorsan, hogy ezt cipelje tovább, akinek 6 anyja van, irány le a kocsihoz. A parkolóban magyar szó, Leslie Piccoló üget be vidáman a rendezvényre, kölcsönös ölelkezés, összecsókolózás, kézrázás, ujjongás (a négyből persze csak 1 igaz). Média belépőnknek hála sorban nyílnak meg a zárt ajtók, anyag hegyek táskáinkban, programáttekintés: szívrohammal küszködve vesszük észre, hogy a THQ különtermében háromkor Carmen Electra, a Playboy-Baywatch üdvöske dedikálja mosolygós fotóját! Sírógörcsben rohanás a helyszínre, szívdobogás, várakozó emberek sehol. Állok bent a szobában, rosszat sejtek: mondom a Tamásnak, én kimegyek körülnézni. A THQ terem külső fala mellett 100 méteres, kordonnal elkerített sor! Le is vert a víz azon nyomban. Mustrálgatom a sor elejét: 5-ös vidám mexikói(?) brigád, két égimeszelő, egy kis pufi, három feka srác...álljunk csak meg! Odateszem magam a pufi mellé, mondom neki: „Esetleg ideállhatok?", de már mászom is át a kordon alatt. A csávó néz, mint pék kutyája a meleg kiflire, makog valamit, hogy a haverjai később jönnek – én meg beállok ELÉ. Tíz perc múlva jön a Tamás, látja, hogy hol állok, röhög, mint az állat, beáll ő is. Nem rossz, rövidesen megjön Carmen is, villognak a vakuk, megy a sor, mire odakerülök, még a lábszáramon is folyik a víz az izgalomtól. A csaj egy asztalnál ül; ISZONYÚ GYÖNYÖRŰ, mondhatni 10x szebb, mint a fotókon! Alacsony, bögyös, szép kis ruci rajta, úgy tol arrébb a Tamás, mert földbe gyökerezik a lábam. Kérdezem a Tomit, neki hogy tetszett, erre zavartan azt mondja, hogy rá se mert nézni, olyan jó csaj volt. További nézelődés, majd vissza a szállodába, medence kipróbálása céljából... Ferrari szalon előtt a szokásos kitörés, Tamás röhög, mint az állat...

EIDOS

INTERACTIVE

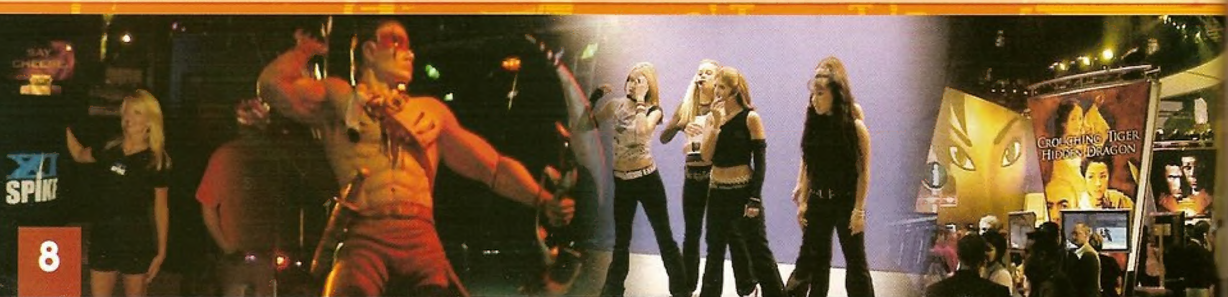
Az elmúlt időkben rengeteg pletyka keringett az Eidos nehéz anyagi helyzetéről (még a cég eladása is szóba került). Erre rácáfolandó, a cég rengeteg jó, és várhatóan szép nagy pénzt hozó játékot mutatott be az E3-on. A kínálatukról mondjuk üvölt, hogy a régi tutibiztos sikereiket folytatják, de ez a készülő játékok minőségét elnézve egyáltalán nem baj...

Ha Eidos, akkor Tomb Raider: két hónappal ezelőtt mi is beszámoltunk Croft asszonyság visszatéréséről (**Tomb Raider: The Angel of Darkness**), akkor még csak pár, nem túl sokat eláruló képet tudtunk mutatni a játékból. A mostani felhozatal már jóval pofásabb, látszik, hogy nagyon odafigyeltek a játék kinézetére a fejlesztő Core Design-nál. A hírek szerint Lara baba tízszer annyi poligonból épül fel, mint korábban, és a mozgáskultúrája is jelentősen kibővült. Ennek köszönhetően az új rész már nem csak az ugrándozásról, meg a lövöldözésről szól, hanem a megszokott logikai feladványok mellet némi osonkodásba is be kell kapcsolnunk majd magunkat. Őszintén szólva a játék lopakodós részei erős Metal Gear Solid szagot árasztanak magukból, de mint tudjuk: jótól lopni nem szégyen. A kiadó nagy reményeket fűz a novemberben megjelenő új Tomb Raiderhez – ez a játék tette naggyá az Eidos nevét, és most remélhetőleg ez fogja kihúzni a nehéz helyzetből. Az Eidos kínálatából az általunk legjobban várt játék a **Deus Ex 2 : Invisible War** volt. A félisten Warren Spector és csapata már több, mint egy éve fejleszti a játékot, és most végre kidobtak pár képet a türelmetlenül várakozó rajongótábor elé. A második epizód alatt futó Unreal Warfare technológia kitűnően teljesít, a képekről üvölt a remekül eltalált cyberpunk hangulat. A játékban Alex Dentont alakítod (JC és Paul testvére), közel 20 évvel az első rész eseményei után. A korábbi skill rendszer megszűnik, a képességeidet a legálisan, illetve a feketepiacon vásárolható bio-implantokkal gyúrhatod fel az egekig. Az Ion Storm-os srácok leginkább a játék mesterséges intelligenciájára próbálnak rágyúrni – az őrök sokkal ravaszabbak lesznek, de a mi lehetőségeink tárháza is jelentősen bővül – a problémákat most akár dumálással is megoldhatjuk, el lehet felejteni az első rész mindig ugyanazt a pár mondatot ismételgető NPC-jeit. Spector szerint a játék sokkal interaktívabb lesz, mint az elődje, a céljuk az, hogy minden problémára megoldások sokasága álljon majd a játékosok rendelkezésére, így akár egy lövés leadása nélkül, csupán az eszünkre és az ügyességünkre hagyatkozva is végig lehet majd játszani a játékot – erre azért kíváncsiak leszünk. A DE rajongóknak még nem érdemes túlságosan beizgulniuk, lévén, hogy csak valamikor 2003-ra (akkor is az év második felére) ígérik az Invisible War megjelenését. Rég nem látott ismerősként üdvözöltük ugyanakkor a **Republic: The Revolution**-t. Ezt a játékot már meglehetősen régóta fejlesztik (a Republic mögött az ex-Bullfrog alkalmazott, sokak által Peter Molyneux méltó utódaként emlegetett Demis Hassabis áll) és két éve, amikor utoljára láttuk, még elképesztően jó grafikájú anyagnak számított. Az eltelt idő sajna meglátszik rajta, amitől korábban leesett az állunk, az ma már abszolút középszerűnek tűnik. Az alapkoncepció ettől még érdekes maradt: egy „politikai stratégiával" van dolgunk, ahol egy elképzelt ex-SZU köztársaság állampolgáraként az ország feletti hatalom átvétele a célunk. Politikai karrierünket egyszerű polgárként kezdjük, aki a helyi parkban egy papírdobozon állva agitálja a népet, de aztán pénzt gyűjtve szépen lassan egyre nagyobb befolyásra teszünk szert, és megindulunk a hőn áhított bársonyszék felé. Zsarolás, megvesztegetés, a választások eredményének meghamisítása, politikai gyilkosság – minden megengedett a cél érdekében. A jelenlegi állapotokat elnézve kis hazánk politikusai lelkes vásárlói lesznek a játéknak – ha összel végre tényleg megjelenik.











ELECTRONIC ARTS™

Az Electronic Arts kétségtelenül a legnagyobb játékkiadó mostanság: hatalmas stand, iszonyatos mennyiségű játék. A bőséges kínálat legjobbja (szerintünk) az új Command & Conquer játék, a **C&C: Generals** volt. Már a korábban kiadott screenshotok is remekművet sejtettek, de amit most láthattunk, az minden képzeletet felülmúlt. A játék mozgás közben egyszerűen csodálatos: a 3D motor észveszejtően részletes megjelenítésre képes, a tankok letapossák a fákat, nyomot hagynak maguk után a földön, a robbanások házakat döntenek le, a szerencsétlen civilek sikoltozva menekülnek egy nagyobb összecsapás láttán. A fejlesztő az EA Pacific (a Westwood-al karöltve, természetesen) a minél filmszerűbb hatás elérést tűzte ki célul, és az eddig látottak alapján ez maximálisan sikerült is nekik. A Generals tele van eddig csak filmekben látott jelenetekkel: a lelőtt csapatszállító helikopter pont úgy zuhan le, mint ahogy azt Ridley Scott háborús mozijában, a Black Hawk Down-ban láthattuk, a bombázók által ledobott pusztító erejű bomba tényleg iszonyatos (és nagyon látványos) rombolást végez az épületek között. A játékmenet is jelentős ráncfelvarráson esett át. A nyersanyagok beszerzése teljesen háttérbe szorult, a főszerepet a megfelelő egységek felépítése és a feladathoz leginkább illő tábornok bevetése játssza. Egy megerősített hegyi terroristabázis ellen például hiába küldünk tucatjával tankokat – a nehéz terep gyakorlatilag lehetetlenné teszi a hatékony alkalmazásukat. Ilyenkor hívjuk segítségül a kommandós műveletekre specializálódott tábornokunkat, az ő ejtőernyős csapatai és elit alakulatai könnyű szerrel oldják meg a feladatot. Három választható oldal (USA, Kína, GLA terrorszervezet), történeti sorrendben végigjátszható single player kampány, masszív multiplayer játékmód – mindez az év végén. Kissé békésebb vizekre evezve vessünk egy pillantást a nagy múltra visszatekintő SimCity-sorozat újabb epizódjára, a **SimCity 4**-re. Az alapötlet maradt a régi: hatalmas várost kell építenünk, aztán odafigyelni benne mindenre (közlekedés, csatorna és energiahálózat, vízellátás, bűnözés és környezetszennyezés) amire egy nagyvárosban csak szükség lehet. A negyedik rész full 3D-ben pompázik, és számos apró újítással örvendezteti meg a játékosokat: most már szabadon sétálhatunk a saját magunk felépítette városban, megtapasztalhatjuk a reggeli csúcsforgalmat, végignézhetjük, ahogy péntek este bulizni igyekszik a nép. Az előzmények igen egyszerűen kezelték a szomszédos városokkal való kapcsolatokat, a negyedik epizód ezt a hiányosságot is orvosolni fogja – közlekedési útvonalakkal köthetjük össze városunkat a szomszédokkal, sőt többféle módon kommunikálhatunk is velük. Ha már Sim, akkor legyen kövér: nyakunkon a világ most már hivatalosan is legnépszerűbb játékának a Sims-nek az interneten játszható verziója: bizony, bizony, a **Sims Online**-ról van szó. Enyhe csalódással vettük tudomásul, hogy grafikailag alig változott a játék, láthatóan ugyanazt az engine-t használja, mint az eredeti – igazán fejleszthettek volna rajta valamit ott a Maxis-nál. Az online verzió tulajdonképpen kiköpött mása az alapjátéknak – válasz egy karaktert, vegyél földet, építs vagy bérelj házat, találj munkát, teremts egzisztenciát magadnak, szerezz barátokat, kutyát, macskát, férjet/feleséget, aztán csinálj gyereket – vagy halj meg a tűzvészben, mert felrobbant a tévéd. A különbség csak annyi, hogy most egy nagyobb földterü-







E3 második nap. South Hall nevű nagyterem megtekintése. Itt vannak a „vegyes" fejlesztőcégek: JoWood, Midway, Konami, Electronic Arts, Vivendi, Eidos, Capcom, Activision, Namco, Infogrames, Ubi Soft, Take 2, Rage, DreamCatcher, Pantagram, Disney, Crave, Acclaim, Microsoft, TDK, Wanadoo. Bömbölő zene mindenütt, a cégek egymást próbálják lenyomni. A bejárattal szemben EA stand, a kivetítőn Gyűrűk Ura Two Towers előzetes, plusz eredeti mozis ereklyék, plusz a játék, ami annyira forró, hogy 1 órát leragadok előtte.

Amikor az Activision hatalmas félcsövében elkezdődik Tony Hawk élő bemutatója (őrjöngő tömeg éljenzi a srácot), a szomszédos Eidos tízezer wattal kínálja meg hatalmas kivetítőjén az új Fear Effect játék bemutatóját (Linkin Park zenei aláfestéssel). Szegény extivizsönös szpiker csávó alig tudja túlkiabálni, de szerintem Tony fiút is idegesíti az ellenkampány. Azért ugrik pár vadat. Ahogy abbahagyja, elhallgat az Eidos stand is. Ehe, ehe, ehe.Később az Eidos színpad köré gyűlik nagy tömeg, megjelenik az új Lara Croft lány. Előrántom a digitális fényképezőt – lemerült az elem, a tartalék a szállodában. Idegbaj. Nézem vagy 1 percig a bigét, mire arra ébredek, hogy a Tamás hideg vizes borogatással ápolja a tarkóm – a csaj hihetetlenül ütős, profin pózol össze-vissza, a kölykök őrjöngnek, repkednek be a Tomb Raider pólók, iszonyú bunyó megy értük. A mai napig nem tudom, hogy szereztünk 6 ilyen pólót; talán érdemes volt megkörnyékezni azt a helyes kis bögyöst, aki a show után 10 perccel, a tömeg teljes szétoszlása után a színpad mögött álldogált egy köteg t-shirttel a kezében :) ?



ELECTRONIC ENTERT

Nézzük a műsort, ma ki dedikál? Mr. T, a néhai A-Team sorozatból, odamegyünk, túl sokan lihegnek, most nincs kedvünk bepofátlankodni a sorba. Inkább lemegyünk a harmadik terembe, ahol a nemzetközi kis cégek és a nagykereskedők székelnek. Itt az egyik legeldugottabb standon gond nélkül kapunk aláírt fotót Miss Playboy 2002 márciustól, Tina Jordantól. Karolgatás, közös kép, minden játszik, a csaj tök kedves, Tamás nősülni akar, én is. Vissza a South Hallba, az Activision standhoz. Mat Hoffman, Shaun Murray, Shaun Palmer és Kelly Slater dedikálnak – a nagy tolongás közepette „valahogy" a sor közepén találjuk magunkat, jattolás mindenkivel, már meg is vannak az aláírt képek. Ahogy kifordulunk Hoffmanéktól, látja a Tomi, hogy a Vivendi stand környékén az emberek furcsa fehér hengerekkel járkálnak. Kérünk egyet, van benne egy The Thing poszter. Ez mi a fene? Megkérdez a Tomi egy vivendis csajt, az meg mondja, hogy egy óra múlva John Carpenter fogja dedikálni ezt a képet! A Tamás erre hisztérikus rohamot kapott, mondván, hogy neki Carpenter a kedvenc rendezője, és ő bizony ha kell, embert is öl egy aláírásért! A sorban meg már akkor vagy 150 ember állt! Mondom neki egyet se aggódj, eddig is megoldottuk... Kicsit kolbászoltunk, majd a kezdésre visszamentünk. Pont MÁSODIKNAK állt egy szemüveges, copfosan-kopaszodó, ártalmatlannak tűnő fazon. Odamegyek, mondom neki beállnék elé. Erre elkezd hisztizni, hogy az a mögötte levőknek az nem fog tetszeni. Mondom neki, csigavér bajnok, ne is törődj vele, nem akarunk mi beszélgetni a mesterrel, csak dedikáltatni. Kezdődött is a buli, másodikként meg is kaptuk az aláírást, kis duma az öreggel, látja a tetoválásaimat, megdicséri, hehehe-hahaha, ez is megvolt. Menjünk most már haza, egyezünk meg...

let áll majd rendelkezésünkre, ahol a szokásos lakóépületen kívül akár egy kávéházat vagy egy butikot is felhúzhatunk, így teremtve megélhetést magunknak – és persze mindenki élő személy körülöttünk, akit valaki más játszik a világ másik végén (vagy a szomszéd lépcsőházban) A játék szociológiai kísérletnek is felfogható: megcsalásnak számít e, ha virtuálisan összejössz a legjobb barátod barátnőjével? Mielőtt túlságosan belebonyolódnánk a kérdésbe, lépjünk inkább tovább az EA másik nagy fejőstehenéhez, a Harry Potter játékokhoz. Új év, új Potter film, és persze új játék: **Harry Potter and the Chamber of Secrets**. Az ismert könyvsorozat második részének megjátékosításában ismét Harry szerepében kell domborítanunk, új varázslatokat tanulhatunk meg, ismét bejárhatjuk Hogwarts minden apró zegét és zugát, és számos megoldandó fejtörővel találkozhatunk. „Fel mered venni a küzdelmet Netuddkivel?" kérdezi a sajtóanyag. „Nem!" válaszoltuk egyszerre, mert a tesztelésre kirendelt szerencsétlen kollégán kívül már az első résszel sem játszott közülünk senki. A fiatalabb korosztály ennek ellenére gyaníthatóan imádni fogja, és az új film megtekintése után ki is követeli magának – ugyanis az (amerikai) premierrel egy időben, november közepén jelenik meg. Kissé komolyabb szórakozásnak ígérkezik a sokak által kedvelt **Black & White második része**, természetesen ismét a Lionhead tálalásában. Kemény grafikai ráncfelvarráson esett keresztül a játék (nem mintha az első rész olyan ronda lett volna), kreatúránk láthatóan jóval több poligonból épül fel, mint korábban, és a táj is egy kategóriával jobban néz ki. Állatkánk tekintetében a legnagyobb grafikai újítás a szőr megjelenése, a majom fején például nagyon jópofán (és élethűen) lengedeznek a szőrcsomók. A folytatás jóval harcorientáltabb lesz, mint az első rész (nem csoda, elég sokan szidták szegény Molyneux-t a játék néha unalomba fúló, a butuska falusiak mikromenedzselésével eltöltött részei miatt), ennek megfelelően teremtményünk is fegyvert fog majd, és azzal osztja az ellenséges, isteni szentségünkben hinni nem akaró népeket. A Harc nagy szerepet kap a Westwood első online próbálkozásában, az **Earth & Beyond**-ban is. A játék műfaját tekintve kizárólag a neten játszható űropera, melynek gyökereit valahol az Elite környékén kell keresnünk. Három választható faj (Jenquai, Progen, Terran), három választható foglalkozás (harcos, felfedező, kalandor) és a hatalmas univerzum várja, hogy befizesd a havi 10 dolcsit, és belecsapj a kalandok közepébe. A hajódat teljesen ízlésednek (és anyagi lehetőségeidnek) megfelelően alakíthatod ki, számos fejleszthető technológiával és halálos fegyverrel növelve esélyed űrbéli kalandjaid túlélésére. A klánok és különféle szövetségek létrehozásának lehetősége itt is adott, mi több erősen javasolt – lesznek olyan küldetések, amit egyedül képtelenség megoldani. (A hírszerkesztőt beválasztották a játék június közepén induló bétatesztjében részt vevő harmincezer szerencsés földlakó közé – szóval erről a játékról még fogtok hallani). Az Electronic Arts E3 kínálatáról készült összefoglalónk végén a **Freedom: The Battle for Liberty Island** szerénykedik, pedig semmi oka sincs rá Az IO Interactive játéka egy jó kis taktikai csapat-stratégia a cég saját fejlesztésű „Glacier" kódnévre hallgató motorja által meghajtva. Alternatív idővonalon járunk: a hidegháborúnak soha nem lett vége, a nagy orosz medve begorombult, támadott, és lerohanta az USA-t. Te egy szabadságharcos csapat vezetőjét alakítod, és feladatod mi is lenne más, mint visszaszerezni a csillagos-sávos lobogó becsületét, meg persze visszafoglalni hazádat a gonosz muszkáktól. Küzdelmed alapját az ún. presztízs-pontok jelentik, ilyesmit egy-egy győzedelmes csata, vagy sikeres rajtaütés után kaphatsz (de el is vesztheted őket, ha embereidet értelmetlenül küldöd a halálba). Gerillaakciók, önfeláldozó rohamok, és hatalmas csaták – nem hangzik rosszul. A játék még a fejlesztés nagyon korai stádiumában leledzik, olyannyira, hogy a fentebb közölt cím is változhat, a Freedom csak kódneve a projektnek.













INFOGRAMES

A francia cég nem hazudtolta meg önmagát: jó pár sikervárományos cuccot állítottak ki a standjukon. A kínálatból nekünk leginkább a **Neverwinter Nights** volt bejövős – egyrészt elég sok fejlődött grafikailag, amióta utoljára láttuk (kifejezetten szép varázslat-effektek vannak benne), másrészt meg olyan élményt nyújt, mintha asztal mellet játszanánk Dungeons&Dragons-t. A fejlesztők (BioWare) által tartott prezentáció nagyon meggyőző volt: egy négy tagból álló csapat hatolt be valami katakombába, a tolvaj ügyesen hatástalanította a csapdákat, aztán a DM-nek elege lett a dologból, és elkezdett szörnyeket dobálni eléjük... A NN a 3rd Edition Dungeons&Dragons szabályrendszerét alkalmazza, hogy ez most jó vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, mi a magunk részéről túlságosan is hozzászoktunk az egy verziószámmal ez előtti kiadáshoz- talán majd a Neverwinter kedvéért beletanulunk az új rendszerbe. A két Unreal- játék, név szerint ugye az UT-utód **Unreal Tournament 2003,** és a valódi, single player folytatás, az **Unreal 2: The Awakening** is kint volt a kiállításon, bár a nép érthetően kevésbé tolongott, hogy láthassa őket (ott volt a Doom ugyebár, ami ellopta a show-t a többi FPS elől). Ettől függetlenül mindkét játék nagyon ott van a szeren: az Unreal engine erőssége mindig is a hatalmas terek megjelenítésének képessége volt, és ebben a tekintetben egyik játék sem vall szégyent. Az UT 2003 bemutatott pályái hatalmasak voltak (az egyik, esős pályán gyakorlatilag kilométerekre el lehetett látni), és a game fizikai szimulációja valamint látványos részecske-rendszere is felvette a versenyt a Doom-al; valami döbbenetesen jól nézett ki, ahogy a füstfelhőbe beleengedett rakéták felkavarták maguk előtt füstöt. Az Epic UT 2003 demot ígért az E3-ra, ezt azonban sajnálatos módon több héttel elhalasztották, ahogy a játék megjelenését is – most nyár közepére várható. Az Unreal 2-öt is halogatják rendesen: először tavaszról nyárra, aztán meg az év végére. A fejlesztő Legend megerősítette, hogy nem lesz benne multiplayer támogatás, teljes egészében a 10 helyszínt és 30 missziót felvonultató single player rész minél tökéletesebb megvalósítására akarnak koncentrálni, akinek társas vérfürdőre fáj a foga, az vegye meg az Unreal Tournamentet. Ügyes húzás, nem mondom... Ami az Electronic Arts-nak a Sims, az az Infogramesnek a Rollercoaster Tycoon. A hullámvasutas játék második része (**Rollercoaster Tycoon 2**), az év végi piacon kíván tarolni. Bizonyára fog is, bár őszintén szólva túl sok újdonságot nem tartalmaz. Pontosan ugyanúgy néz ki a játék, mint a három évvel ezelőtt megjelent első rész (talán valamivel magasabb felbontásban fut), és ez azért márt a pofátlanság határát súrolja. Minden tiszteletünk Chris Sawyer-é, de a „még több hullámvasút, még több kiszolgáló épület, és az egészet most a világ egyik legnagyobb vidámparkjából a Six Flags-ből licenszeltük" tartalmú bejelentések minket egy kicsit sem bírtak elkápráztatni. Tetszett viszont a Deadly Dozen második része, a **Deadly Dozen : Pacific Theater.** Ahogy a játék neve is mutatja, ezúttal a japán elleni harcokban kell részt vennünk. A DD jellege nem változott (csapat alapú taktikai shooter), a kinézetét azonban jelentősen felpofozták, és a játék többi része is ígéretes. 12 misszió (Rabul, New Guinea, Guadalcanal, Tarawa, Saipan, Iwo Jima, Okinawa), választható nézőpont, dinamikusan változó táj, huszonöt féle ellenfél, egy csomó speciális tulajdonság, és használható járművek (jeep, katonai teherautó, pár polgári jármű) jellemzi a folytatást, melyben előreláthatólag senki nem fog csalódni. Az Infogrames nagy erőbevetéssel reklámozta még a **Backyard Hockey** című, gyerekeknek készült jégkorong-programját is - ami szép is volt, jó is volt, aranyos is volt, viszont abszolút hidegen hagyott minket.















Microsoft



A Microsoft zászlóshajóját idén is az Ensemble Studios real-time stratégiája, az **Age of Mythology** képezte. A már eddig is korrekt 3D-s megjelenítésen még tovább javítottak, a bemutató alapján nagyon sok egység mozgatására lesz képes a motor. A játékmenet némileg őrzi a jó öreg Age of Empires-es hagyományokat, csak most isteneket is a segítségünkre hívhatunk szorult helyzetünkben, és közel húsz, a mitológiákból ismert kreatúrával erősíthetjük meg seregünk. Az AOM elsősorban a görög, kelta és egyiptomi mitológiára épít, és minden esélye megvan rá, hogy az őszi szezon egyik leghangulatosabb játékaként folytassa az elődei által megkezdett diadalmenetet. Szintén egy régi sorozat folytatása lesz a **Combat Flight Simulator 3**. Az egyik legnépszerűbb, második világháborús harci gépeket felvonultató szimulátor-sorozat harmadik epizódjában ismét Európa fölött tevékenykedhetünk. Az idő: 1943, javában dúl a háború. Három nemzet légiereje (RAF, US Air Force, Luftwaffe) várja, hogy belépj a soraiba, és zöldfülű újoncból a levegő urává küzd fel magad. A fejlesztők ígérete szerint a CFS 3 a legrealisztikusabb harci szimulátor lesz a manapság a piacon fellelhető alkotások között. Az MS legrögösebb utat bejárt munkái közé tartozik a Digital Anvil által fejlesztett **Freelancer**. Az új Elite-aspiráns fejlesztését még a legendás Chris Roberts kezdte el jó pár évvel ezelőtt, aztán ő lelépett, és a játék még mindig nincs kész. A cucc ugyan még mindig elég jól néz ki, és van benne pár egész innovatív ötlet (például a teljesen egér-alapú irányítás), de manapság már olyan konkurenciával kell majd szembenézni (EVE: Second Genesis , Earth & Beyond), melyekkel szemben már nem biztos, hogy megállja majd a helyét. Annál több eredetiséget láttunk az **Impossible Creatures**-ben. Az 1930-as évek környezetébe helyezett valósidejű stratégia hőseként egy őrült tudóssal kell majd szembenéznünk, aki bizarrabbnál bizarrabb teremtményeket szabadít a világra. Mi sem maradunk adósai: az összecsapásunk színhelyéül szolgáló sziget élővilágát vetjük be fegyvernek, méghozzá a különféle állatok keresztezéséből létrejött furcsa élőlények segítségével. Párosítsd a mongúzt a verébbel, és kijön a rettenetes szőrmadár, aki vörös csőrével vág rendet az ellenség sorai közt! A bőszme nagy robotok rajongói is kezdhetnek örülni, mert jön a **Mechwarrior 4: Mercenaries**. A Mercenaries némi változatosságot hoz a megszokott Mechwarrior-univerzumba: a hősiesség már a múlté, most a pénz az úr. Ha pénzed van, mindened van, tetszésed szerint szerelheted fel a játékban található 35 óriásrobot valamelyikét, új védelmi rendszereket építhetsz ki, és bátran vághatsz neki mind a 40 missziónak. A Mercenaries nem expasion, hanem standalone produktum, azaz nem szükséges hozzá az eredeti Mech4 birtoklása. Nem csak az Mech-rajongók örülhetnek, hanem a rally-kedvelők is: valamikor télen pécére is megjelenik az Xbox legdurvább rally-játéka, a Digital Illusions által tető alá hozott **Rallisport Challange**! Tessék egy pillantást vetni a képre, és kiderül, hogy a rallisport mellett minden és mindenki elbújhat jelenleg az autós műfajban. Tapasztalataink szerint a játék nem csak hogy szép, de ráadásul könnyen kezelhető és reális is, ami nem utolsó szempont egy autóversenynél. Sok játékmód (Hill Climb, tradicionális Rally, RallyCross, és Ice Racing), 29 licenszelt autó, 48 pálya, figyelemreméltóan kidolgozott AI az ellenfeleink részéről, reális törésmodell – ebben a játékban minden benne van, ami egy autóversenyekért rajongó gamer szívét megdobogtatja. Legyen jó napjuk a golf-őrülteknek is: a Microsoft gondozásában jelenik meg (karácsonykor) a **Links 2003**. Nagy részletességű, a díjnyertes Arnold Palmer Course Designer-al tervezett pályák, új, nagyfelbontású textúrák mindenen, saját magunk által megtervezhető játékosok, lehetőség a profik (pl Sergio Garcia) ellen való játékra, mindenre kiterjedő tutorial – ha eddig csak kacérkodtál a gondolattal, hogy leülj a géped elé golfozni, itt az idő, hogy belevágj.

















Rayman 3: Hoodlum Havoc - az Ubi nem hagyja nyugodni függetlenített kezű/lábú Rayman barátunkat, és a sorozat harmadik részében ismét harcba küldi a gonosz ellen. A korábban inkább gyermeteg jump+run feladatokat felvonultató Rayman sokkal komolyabbá vált a harmadik epizódban. A bemutató alapján most inkább a harcon és a taktikázáson lesz a hangsúly, mint a centiméter-pontos ugrások minél mesteribb kivitelezésén. Kedves húzás, hogy ezúttal a környezetünket is aktívan bevonhatjuk a küzdelmekbe – hógolyókkal dobálózhatunk, vagy sziklákat lökhetünk le a helyükről. Az új Rayman-nek nagyon aranyos, rajzfilmszerű grafikája van, és a 13 új ellenfél jelentősen megnövelt intelligenciája (alternatív támadásokat is tudnak a szörnyikék) komoly kihívást fog jelenteni karácsony környékén. A kicsit korosabb gamereknek fog kellemes kikapcsolódást jelenteni a **XIII**, azaz a Tizenhárom című FPS. A sztori a jól bevált kliséket követi: amnéziás főhős, egy tetoválás a tarkón (13), egy a világ fölötti uralom megszerzésére irányuló összeesküvés, egy cinikus merénylet (John F.Kennedy ellen!), és egyetlen feladat: értelmet találni ennek az egésznek. Ami kiemeli a XIII-at az átlagos, erősen paranoid sztorival rendelkező shooterek közül az az egyéni vizuális stílus. A játék alatt az Unreal 2 motorja fut, de (pécén talán elsőként) a konzolokon manapság oly népszerű cel-shading eljárást használja, melynek köszönhetően az egész játék úgy néz majd ki, mint egy jobb rajzfilm. A fentebb vázolt rejtélyek saját kezű megoldására 2003-ig várnunk kell, mert csak akkor kaparinthatjuk majd a kezeink közé a drágát. Az Ubi kínálatából sem hiányozhat egy jó kis MMORPG, az ő versenyzőjük **Shadowbane** névre hallgat, és manapság divatos trenddel szemben nem valamilyen agyament cyber vagy poszt-apokaliptikus környezetbe hanem a hagyományos kardos/váras/szörnyes/varázslós fantasy világba kívánja elvezetni a vállalkozó kedvű játékosokat. A Shadowbane az ún. Dynamic World Model alkalmazásával kíván kitűnni a tucatszám megjelenő online szerepjátékok közül: ez a rendszer teszi lehetővé, hogy a játékosok az idő múlásával teljesen a saját képükre formálják a világot. Megváltoztathatjuk a tájat, beleavatkozhatunk az ökoszisztémába, cselekedeteink hatással lesznek a politikai életre, és a világ gazdasági rendszerére is. A lehetőségeink nem merülnek ki az egyszerű szörny-öldösésben: vagyont gyűjthetünk, seregeket toborozhatunk, várakat ostromolhatunk, azaz a fejlesztők némi stratégiai/taktikai ízt vittek az online RPG-k jól megszokott hentelős hétköznapjaiba. A világ egyik legnépszerűbb játékautomatája (állítólag 320 millió ember játszott vele), az Amiga korszak egyik legemlékezetesebb játéka, és most az Ubi 2002-es kínálatának egyik ékköve: **Dragon's Lair 3D**. Ismét Dirk-el, a vicces, de rettenetesen béna lovaggal kell nyomulnunk, csak most a rajzfilm-alapú grafikát felváltotta a teljesen háromdimenziós megjelenítés –a mi szerencsénkre még mindig rajzfilmszerű. Az első két részt sok kritika érte a rövidségük miatt (kellő gyakorlattal húsz perc alatt végig lehetett nyomni őket), így az új epizód, már hétszer akkora területen játszódik; kétszázötven bejárható helyszínt, és több, mint negyven legyőzendő ellenfelet felvonultatva. A karakterek animációját ezúttal is a legendás Don Bluth és csapata készítette, gondoskodva arról, hogy tényleg egy interaktív rajzfilmben érezhesünk magunkat.







A beszámoló végére maradt a kiadó legambiciózusabb projektje, az egyelőre **Project BG&E** munkacímen futó alkotás. A játékot Hayao Miyazaki, a legendás anime rendező (Mononoke Hime, Whisper of the Heart) [és manga író / rajzoló – pl. *Kaze no tani no Naushika, azaz a Nausicaä of the valley of wind* – a belőle készült anime '87-ben a Szél Harcosai címen futott a magyar mozikban – Reiker] hatalmas lélegző világai ihlették, és nem másra vállalkozik mint egy hasonló élettel teli világ létrehozására. A PGB&E-ben egy kalandort alakítunk, akivel kedvünkre bebarangolhatjuk az egész bolygót, sőt, más planétákra is eljuthatunk. A játék designere a Rayman sorozattal már jelentős hírnevet szerzett Michael Ancel szerint a Project BG&E a „felfedezés örömét" kínálja majd az újdonságokra nyitott játékosoknak. Megjelenés a jövő év első felében.







Játékdömping

Az E3 hatalmas megmozdulás: több száz játékkal találkozhatsz három nap alatt, nekünk pedig csak tizenkét oldalunk van arra, hogy bemutassunk nektek belőle valamit. Itt vannak tehát azok az események/bejelentések/pletykák és persze játékok, melyek nem fértek bele a nagy kiadók felhozataláról megejtett beszámolónkba.









Folytatások, folytatások, folytatások! A Take Two örömmel közölte az egybegyűltekkel, hogy a Remedy már javában fejleszti a **Max Payne 2**-őt (ki hitte volna). Se kép, se további részletek, se semmi – állítólag jövőre lesz készen. Hasonló a helyzet az Eidos által finanszírozott **Commandos 3**-al: egy rövidke művit mutogattak csak a játékból, amiből gyakorlatilag semmi lényeges nem derült ki , maximum annyi, hogy a spanyol srácoknál még mindig nagyon profi grafikusok dolgoznak. **No One Lives Forever 2 –** ezt is hegesztik már egy ideje a Monolith-nál, de csak most voltak képesek belőle pár normális képet kiadni. A játék alatt futkosó Litech Jupiter engine korrektnek tűnik, nekünk különösen a víz megjelenítése tetszett. Archer kisasszony ismét akcióban, az ellenfél még mindig a H.A.R.M., és a fegyverek között olyan különleges darabok is feltűnnek, mint a katana (japán szamurájkard), vagy a robbanó banán. A Lucasarts is megemberelte magát és a rengeteg Episode 2 játék mellett bejelentette a **Full Throttle 2**-őt. A múlt havi pletykák (mi is beszámoltunk róluk) tehát igaznak bizonyultak, viszont nem remake készül, hanem normális folytatás. Rövidke film volt csak itt is, annak alapján nyerő az anyag. Mindenki legnagyobb örömére lesz **Grand Theft Auto 4** is, ráadásul (ellentétben a korábbi állításokkal) nem csak PS2 exkluzívként jelenik meg, hanem pécén is élvezhetjük majd. Ja igen, majdnem elfelejtettük: a nem is oly rég megjelent **Freedom Force**-nak is készül már a folytatása...

Online őrület! Az E3 dugig volt online játékokal. Legalább egy tucat MMORPG (minden magára valamit is adó kiadó bemutatott egy ilyet), tobzódtak az űrjátékok (Eve: The second Genesis, Earth&Beyond) és az FPS-ek esetében is mindig megemlítették, hogy „az interneten játszók kívánságait figyelembe véve" alakították ki a multiplayer opciót. Az online RPG-k mezőnyét a két nagyágyú folytatása (Everquest 2, Asheron's Call 2) mellett a Blizzard **World of Warcraft**-je (pár új képet láthattunk belőle – szép!), a Lucasarts **Star Wars : Galaxies**-e (ez talán még szebb!) plusz az ex-Origin-főnök Richard Gariott új cége által gyártott, és az NCSoft által forgalmazott **Lineage 2** vezette. A Lineage csak nekünk, sápadt bőrű nyugati gamereknek ismeretlen, a















ELECTRONIC ENTER...

Harmadik nap, itt az idő a játékra. Áááá, nem is, mert először irány a jól bevált THQ-s terem, ahol Bruce Campbell, az idei Evil Dead játék sztárja dedikál – Tamást már régi ismerősként üdvözli: „Ah, a tavalyi rajongóm Magyarországról!". Ezután mindenki megy kipróbálni, ami neki tetszik. Én rámegyek az Infogrames standnál a Terminator stuffra, nyomom, mint az állat, kb. 10 perc után önkéntelenül is elkezdek fennhangon káromkodni. Odajön egy pufi baseball-sapkás csávó, mondja ő az egyik fejlesztő, hogy tetszik a game? Mondom baró, csak majd cseréljétek le a kameramozgató rutint, mert ez így hót sz*r. Erre mondja ez már a végleges verzió! Röhögök, megyek a színpadhoz, valami készül. Lépek a tömeg mögé, mire látom, hogy repül felém valami – kosarasokat megszégyenítő elrugaszkodás reflexből, egy kis kínai fejéről dobbantás, elkapás... De ne szaladjunk ennyire előre.
Ez az Atari-Infogrames hepening egyébként elég érdekes volt. Három napig szanaszét szívatták a népet! Építettek egy nagy, magas emelvényt, és felbéreltek egy csomó bombázót, akik kétóránként felmentek, és hangos zene kíséretében pólókat dobtak a tömegbe. Na, hamar rájöttek a csajok, hogy ezekért az amúgy elég király fekete-fehér Stuntman és tűzpiros Atari pólókért nagyon odavannak az emberek, tehát elkezdték kajáztatni a népet. Nem dobták be őket, hanem fel kellett menni a színpadra és hihetetlenül megalázó dolgokat csinálni. Akinek csak táncolni kellett, az megúszta; de volt, aki lement kutyába és ott, a tömeg előtt nyüszített a cuccért – ilyen, és ehhez hasonló baromságokat képzeljetek el. Én a Stuntmanost elég könnyen kaptam az első nap: még mielőtt felment volna, odamentem a legnagyobb mellű csajhoz és mondtam neki, hogy nem vagyok az a pitizős típus, tegye már meg, hogy hozzám vág egyet. Fain volt a nő: megkezdődött a tánc, ő meg ledobta a képembe a pólót.

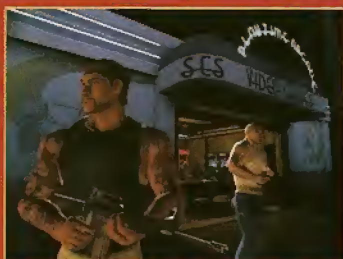
távol-keleten (elsősorban Koreában, Hong-Kongban, és Tajvanon) olyan hatalmas rajongótábora van (több százezer előfizető!), melyről a többi, nagyhírű MMORPG csak álmodni tud. A második rész jelentős előrelépés az elődhöz képest, lévén, hogy az eddigi kétdimenziós megjelenítésről áttértek a teljes 3D-be. Gariott neve garancia a sikerre, az Ultima Online (minden sokjátékos RPG-k ősanyja) tapasztalatait a legmegfelelőbb helyen kamatoztathatja a kopaszodó designer-félisten. Érdekes próbálkozásnak tűnik a jövő évben megjelenő **Matrix Online** – harc, harc, harc,(Litech Discovery motor által hajtva) de lesz benne lehetőség üzletelésre is A többjátékos összecsapások jelenlegi királyai (az RPG-k brutális térhódítása ellenére) a taktikai lövöldék, szép felhozatal volt ezekből is. Kezdjük talán a régóta várt **Counter-Srike: Condition Zero**-val (Sierra). A Gearbox fejlesztése látvány szempontjából ugyan egyáltalán nem nyűgözött le minket, de úgy tűnik a jól bevált CS-feelinget azért tartani tudják. Nagy kérdés maradt ugyanakkor, hogy a CS összecsapások élményét sikerül e átültetni a tervezett single player kampányba - a mostanában megjelent műfajtársaknak ez nem nagyon sikerült. Szintén a Sierra bábáskodik a SWAT sorozat negyedik epizódja, a **SWAT: Urban Justice** fölött is. Az új rész felgyúrt látványvilága mellett a lehetősége jelentősen kibővített tárházával próbálja magához csalogatni a rendőrös akcióra fogékony gamereket. Új fegyverek, fejlettebb csapatirányítási modell, új mozdulatok (a puskatussal jól odacsaphatunk a gonosz terroristáknak vagy az óbégató civileknek) és dinamikusabb akciórészek jellemzik a SWAT4-et, ha tartani tudják az előző rész színvonalát, akkor már nem lehet baj.





Végül pedig néhány játék, amiket kisebb kiadók forgalmaznak ugyan, de érdemes lesz rájuk odafigyelni, mert könnyen megszoríthatják a nagynevű konkurenciát:

Platoon: The 1st Airborne Cavalary Division in Vietnam (kiadó: Monte Cristó, fejlesztő: Digital Reality) A szép hosszú cím a Digital Reality vadiúj realt-time stratégiáját takarja. A Platoon a vietnámi háború eseményeit dolgozza fel, és a Haegemonia módosított engine-jét használja. Rengeteg profin lemodellezett jármű, változatos feladatok, gyönyörű grafika – előkelő helyen szerepel a kívánságlistánkon.



Devastation (kiadó: Arush, fejlesztő: Digitalo) A Devastation a cyberpunk/poszt-apokaliptikus környezetben játszódó FPS-ek táborát gyarapítja. Unreal 2 motor, újraírt fizikai modellezés, fotorealisztikus textúrák – mindez 100 évvel a jövőben, ahol egy nukleáris katasztrófa után a rendőrállam kommandósai és az utcai bandák esnek egymásnak. Kőkemény multiplayer részt terveznek, 12 pályával, három játékmóddal (dm,





ctf, cooperative) és egy csomó érdekes fegyverrel (nekünk legjobban a távirányítással működő robotpatkány tetszett).



Aquanox 2 : Revelation (JoWood) Az Aquanox folytatása nem sokban tér el elődjétől. 2666, főhősünk, William Drake egy titokzatos őse által rá hagyott örökség után kutat, és belecsöppen egy finom kis háború kellős közepébe. A lényeg változatlan: kincskeresés, kereskedés, jó ki face-to-face küzdelmek, és kegyetlen jó grafika. 2002 végén.

Spellforce (kiadó: JoWood, fejlesztő: Phenomic) 3D valósidejű stratégia német barátainktól. Erős fantasy beütés, még erősebb Warcraft 3 hatás, egy nagy halom kifejleszthető varázslat, és az Auqanox 2 erősen átalakított engine-je: hogy ez mire lesz elég, hamarosan meglátjuk.



America's Army : Operations (kiadó: U.S. Army, fejlesztő: U.S. Army) Nem, nem alakult új cég U.S. Army néven, ez itt a jó öreg amcsi hadsereg, akik az utóbbi évek egyik legfurcsább toborzóanyagát készülnek kiadni: egy taktikai FPS-t. A seregnél nem kispályáztak, licenszelték az Unreal 2 motort, toboroztak maguknak egy saját fejlesztőcsapatot, a rendelkezésükre álló bőséges emberanyagból szakértőket adtak melléjük, és elkészítettek egy olyan FPS-t, amely minden szempontból felveszi a versenyt a konkurenciával. Az AA: Operations a csapatjátékra koncentrál (hagyományos értelemben vett single player mód nincs is benne), júniusi megjelenésekor szerverek tucatjait fogják hadrendbe állítani a zökkenőmentes online játék érdekében. A legjobbat a végére hagytuk: a cucc teljesen ingyenes, a neten, és a gamerlapok cédémellékletein fogják terjeszteni.



Tron 2.0 (kiadó: Disney Interactive, fejlesztő : Monolith) A NOLF2 mellett a Monolith másik játéka a Tron, mely a legeslegújabb Litech-motort, a Triton-t használja. A játék tulajdonképpen az 1982-es sci-fi klasszikus folytatásának is tekinthető. A főszereplő Jet Bradley titokzatos körülmények között eltűnt apja, Alan után kutat, és ismét kénytelen belépni a Tron világába. A hely szűkössége miatt most nem mesélem el részletesen, hogy milyen világa is van a Tronnak – legyen elég annyi, hogy egy program „belsejében" játszódik az egész. Választható nézet, disc-hajigálás, motorozás, szóval mindent átélhetünk benne, amit a filmben láthattunk.

Duality (kiadó: Phantagram, fejlesztő: Trilobite Graphics) A végére maradt a hírszerkesztő személyes kedvence, a spanyol Trilobite elképesztő látványvilágú Duality-je. A Duality egy jövőben játszódó, nagyon kemény cyberpunk vonalat felvonultató akció/RPG/adventure hibrid. Két főszereplőnk is van: egy képzett kommandós, és bájos leányka, mindkettőjüket különböző speciális tulajdonságokkal áldotta meg a Teremtő. A srác ügyesen lopakodik, ugrik, csúszik-mászik és harcol, míg a leányzó gépeket képes a befolyása alá vonni és otthonosan közlekedik a cybertérben is. A Duality az E3 egyik legszebb grafikájú, és legjobban kidolgozott animációjú játéka volt, a hangulata pedig mindenkit magával ragadott, aki szentelt egy kis időt a trailer megtekintésére. 2003-ban érkezik.



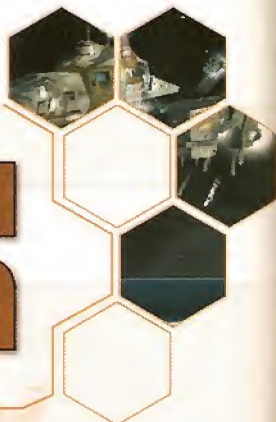


Liquid

De a piros felső csak nem akart összejönni. Három nap összesen 15x próbáltam szerezni, sikertelenül. Utolsó nap, a Terminátor próbálgatása közben, amikor a tömeg mögé mentem, akkor ami felém repült és véletlenül elkaptam – na az volt az áhított Atari póló. Így lett teljes az E3 gyűjtemény. (Összesen 38 darab póló és 3 nagy szatyor aprólék – mindet ki fogjuk sorsolni.)
A maradék 3 napban meglátogattuk Las Vegast, bedobáltunk egy csomó pénzt a félkarú rablókba, mindent elvesztettünk, aztán végül egy kamikaze rulett-tét visszahozott mindent. Gyerekek, azok a szállodák! Az zölden világító MGM Grand, a New York-New York felhőkarcolói, és az Excalibur vártornyai, mindezek egyazon kereszteződés három sarkán!
Az utolsó nap a szobában téblábolva szemügyre vettem a TV-szekrényt, hosszas kombinálás után rá is jöttem, hogy az ajtajai betolhatók, így az ágyról is tökéletesen látható a kép... Tamás fetrengve röhög...Visszautunk majdnem eseménytelen volt. A Los Angeles-Frankfurt gépen sikerült összeismerkednem a legnagyobb svéd online magazin főszerkesztőjével, aki erős piálással indított, mondván, ő csak így bírja ki a 11 órás utat. Hamar utolértem a srácot, megmutattam neki, mi ezt hogy csináljuk, alakult a svéd-magyar barátság, úgy az ötödik órában már hangosan röhögve kajoltattuk a stewardesseket, 5 percenként rendeltünk gin-tonicokat – tiszta ideg volt az összes csaj. Előkerült egy laptop, E3 videókat nézegettünk (mindet elküldi az 576-nak, ígérte), egy idő után úgy intettek csendre minket, mondván: „Itt emberek szeretnének aludni!". Épp jókor jött a fenyítés: a svéd csávó beleöntött egy pohár gint a billentyűzetbe, egyet meg rá az ülésünkre, így a hátralevő kb. 6 órát ebben (egyébként édesdeden) alukálva töltöttük el. Ébredés, leszállás, hidegzuhany: Frankfurtban 6 órát kell várnunk. Én ha jól emlékszem iszonyú hányingerrel megspékelt másnaposssággal küzdöttem, az egyébként higgadt Tomi meg ki volt borulva a várakozástól...de aztán csak hazaértünk. Pesten este 8, zuhogó eső, baromi jó volt...

–Martin





PROJECT EARTH STARMAGEDDON

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban... Na jó, nem réges-régen, hanem inkább a távoli jövőben, és nem is egy messzi galaxisban, sokkal inkább itt, a mi saját bejáratú naprendszerünkben – úgy tűnik fertőző ez a Star Wars-mánia, meg a filmet sem kellett volna megnézni háromszor egymás után. Kezdjük újra: a távoli jövőben járunk. Az emberiség felélte tartalékait, a Föld lakhatatlanná vált, muszáj volt mozdulni. A technológiai fejlődésnek hála az űr mélységeit kutató pionírok felfedeznek egy lakható bolygót az Alpha Centauri-rendszerben, ez a Cognita. A sundiverek (így hívják az űrkutatókat) különleges anyagból gyúrt nők/férfiak. Meg tudják tenni azt, amire egymilliárd emberből csak egy képes: idegi csatoláson keresztül irányítják a hatalmas anyahajókat, a Bahamutokat. Az emberiség étvágya kielégíthetetlen, hamarosan a Cognita is szűkössé válik számukra. A sundiverek ismét belevetik magukat a kutatásba, és most is sikerrel járnak. A Földtől meglehetősen távol, 68 fényévnyire, közel az Aldebaranhoz, a Taurus rendszerben találják meg a megfelelő bolygót. Villámgyorsan összeáll a kolonizációs csapat, vezetőjük pedig az a David lesz, akit hosszú idők óta a legtehetségesebb sundivernek tartanak. A flotta sikeresen megérkezik a Taurus-rendszerbe, de egy rejtélyes, a Föld felé tartó üstökös feltűnése megzavarja az unalmasnak induló küldetést...



Hosszan lehetnem értekezni a Project Earth műfajáról, miszerint ez egy űrben játszódó valósidejű stratégia, vagy egy taktikai elemekkel alaposan megtűzdelt űrflotta szimuláció, de azt hiszem én rövidre zárom a dolgot: a Project Earth egy Homeworld-klón, pont. A két éve megjelent Homeworld pontosan határozta meg azt a műfajt, amit ma űroperaként szoktunk emlegetni. Egységépítés, a flotta menedzselés, resource-ok begyűjtése, az ellenfél elpusztítása- a PE is ezen a kitaposott ösvényen jár. A Project Earth ugyan bevallottan klón, de ugyanakkor újítani is akar, ez pedig leginkább az innovatív (hogy pontosabb legyek: innovatívnak gondolt) irányításában mutatkozik meg. A jelszó: teljes szabadság, FPS-stílusú kezelés. Ez így, első hallásra nem is tűnik olyan rossz ötletnek, tekintve, a hogy az űr full 3D-s szabadságában valóban kézenfekvő ötlet, ha az iránygombok + egér kombóval akarunk a térben kóricálni. A gyakorlatban azonban már kevésbé működik a kezdetben olyan nagyszerűnek tűnő ötlet. A teljes szabadság gyakran átláthatatlanságot, káoszt eredményez: hiába pörgetjük-forgatjuk a kamerát, hiába zoomolunk ki-be, akkor sem találjuk meg azt az ideális nézőpontot, ahonnan tisztességesen le tudnánk vezényelni egy csatát.

A másik problémát abban látom, hogy (ellentétben a Homeworld-el) a fejlesztők itt minden funkciót egy képernyőre akartak zsúfolni. Nincs külön gyártás- vagy térkép-screen, minden a főképernyőn van, és ezeket az egyéb (többek közt a gyártáshoz, de a hajók effektív irányításhoz is szükséges) funkciókat a Ctrl nyomva tartásával érhetjük el – a kattintások ilyenkor nem akciókat eredményeznek, hanem az ikonok közt barangolhatunk velük. A játékot fejlesztő Lemon Interactive nagyon büszke a (szerintük) „zseniálisan egyszerű" irányításra, szerintem meg jobb lett volna, ha (ezt is) átnyúlják a Homeworldből. Nagyon ritka az a játék, ahol kétszer (!) kell nekifutnom a tutorialnak, és a második küldetésnél már a kézikönyvet kell lapozgatnom, hogy a tutorialban el nem magyarázott funkciókat a magamévá tegyem valahogy. A Project Earth kezelését nem könnyű megszokni, nekem három-négy elbukott misszióba, és tíz-tizenkét ősz hajszálamba került, amíg normálisan uralni tudtam a kicsike főbb funkcióit. Ha túl vagyunk a kezdeti nehézségeken (és még nem döbbentünk rá, hogy egy bughalmazt kaptunk a kezeink közé – de erről majd később) akkor nyugodtan dőljünk hátra, és csodálkozzunk rá a játék tagadhatatlan szépségére, és magával ragadó hangulatára.



Fejlesztő: **Lemon Interactive**

Kiadó: **Dreamcatcher Games**

Konfig: **PIII 700 256MB RAM OpenGL**

Web: **www.dreamcatchergames.com**

PROJECT ŰRHÁBORÚ

A Project Earth nagyon szép játék, ez nem lehet vita tárgya. Annyira mondjuk azért nem szép, mint akármelyik leendő konkurenciája (gondolok itt elsősorban az Imperium Galatica 3-ra, és a Haegemonia – Legions of Ironra, azaz hazánk két üdvöskéjére), de a mai viszonyok közt tökéletesen megállja a helyét. A hajók (és az egyéb egységek) design-ja korrekt, az űr gyönyörűen néz ki, az aszteroidamezők látványosan pörögnek-forognak, a csaták pedig monumentálisak, villogó lézerekkel és hatalmas robbanásokkal tarkítva. A külcsín egyéb elemei is rendben vannak: a hangok jók, a szereplők szinkronhangjai úgyszintén (becsülendő dolog, elnézve sok más játékot, ahol előszeretettel alkalmazzák a programozógárda rokonságát az ilyen feladatok elvégzésére), a zen pedig egyenes nagyszerű. Engem leginkább Jarre bácsi korai munkásságára emlékeztetett, keverve némi modern elektronikus agydöngöléssel – kitűnően teremeti meg a játék futurisztikus alaphangulatát, az biztos. A belső értékekkel (azaz a játék felépítésével ,és menetével) sincs különösebb baj: ha megszoktad az irányítást, rá fogsz jönni, hogy a Project Earth nem más, mint egy teljesen hagyományos RTS, csak éppen az űrben előadva. A lényeg itt is ugyanaz, mint akár a Starcraftben – bányássz resource-ot, gyűjts belőle pénzt, és építsd ki a flottádat, hogy aztán egységeket építhess, és elpusztíthasd az ellenfeled. A baj az, hogy túlságosan is hagyományos az egész. A Homeworld (kényszeredetten hozom fel a klasszikus játék nevét már sokadszor, de sajna adja magát az összehasonlítás) szerénytelen véleményem szerint sokkalta változatosabb feladatokat tűzött elénk. Az még rendben van, hogy a Project Earth esetében két választható faj is van (az emberek, és a daemonok, ők a rosszfiúk természetesen), sőt a későbbiekben egy harmadik, energialapú (!) faj, a Vitechy is – csak ne lenne olyan veszettül kiszámítható az egész. A történet finom szólva klisészerű, enyhe Descent: Freescape emlékeket ébresztve minden jó memóriájú játékosban. A játék teljes mértékben nélkülözi a renderelt átvezető animációkat (lehet, hogy csak nekem hiányoztak) a történetet a missziók közti, a játék engine-jével összehozott, leginkább a hajókat mutogató cutscenek lökik előre, és azok is általában hosszú párbeszédekből állnak, mintsem hogy látványos történéseket vezetnének elénk. A PE fejlesztési rendszerre a régi, jól bevált sémákat követi, újdonságot alig fedezhetünk fel benne. A hagyományos RTS-ek épületeit itt a megépített hajók képezik, a „főépület„ az anyahajónk, ide hordják a cuccot a bányász egységeink (a bányászat az aszteroidákból történik, ezeknek három típusa is van – normál, jeges, radioaktív), éa a többi alap/fejlesztő hajót is itt szerelhetjük össze. A többi (nem harcra szolgáló) hajó hasonló elv alapján működik: az emberek High-tech Mountig Bay-ét akár War Factory-nek is hívhatnák (a Daemonoknál úgy is hívják!), mert a harci egységek előállítására szolgál. A pénzcsináláson kívül még egy dologra érdemes (sőt: kötelező) figyelnünk, a hajóink energiaszintjére – ismét egyértelmű párhuzam a hagyományos RTS-ekkel. A Red Alert-ben erőműveket kell építenünk e célból, itt meg Solar Battery-ket küldözgethetünk ki az űrbe, a napenergiát megcsapolandó. Természetesen vannak upgrade –jellegű

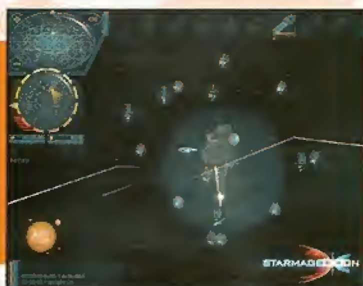
INTERAKTÍV CITROM

A Lemon Interactive neve csak nekünk tűnik újnak. A lengyel illetőségű cég jelentős múlttal rendelkezik a játékfejlesztés terén: kezdetben multimédiás cuccokat csináltak a hazai, majd a német piacra, majd angol nyelvű játékok lokalizációjával szereztek hímevet maguknak – elsősorban a Paradox (Europa Universalis), a Simon&Schuster (Real War) és a Black Star (Oilt Tycoon) játékainak honosításában jeleskedtek. Első, a nemzetközi porondra is kikerült játékuk a Gilbert Goodmate című (a műfaj rajongóinak körében szép sikert aratott) hagyományos point&click kalandjáték volt. A Project Earth : Starmageddon befejezese után a Lemon ket játékon is dolgozik egyszerre. Az egyik a licenszelt Litech Talon motor alatt futó Nina: Agent Chronicles (titkosügynökös keverés, 3rd person nézet, rengeteg akció, sok megoldandó puzzle, és egy bitang jól kinéző főhősnő – további infókért kukkants bele a májusi 576 hírrovatába), a másik pedig a Painkiller, egy gótikus környezetben játszódó FPS, melyhez a cég saját maga fejleszti a grafikus motort.













A KONKURENCIA

Nem csak a két magyar szuperjáték fenyegeti a Project Earth eladásait, hanem a Startegy First ígéretes űr-stratégiája az O.R.B. is. Az ORB-ról, az idei E3-on tudhattunk meg részleteket, és mivel az E3 beszámolónkba már nem fért be, kitűnő az alaklom, hogy szóljunk róla pár szót. Grafika tekintetében az ORB is nagyon ott van a szeren, ha nem is annyira, mint az IG3, vagy a Haegemonia – a képek alapján a Project Earth-öt mindenesetre veri. A játék elsősorban a harcra koncentrál, a bányászta állítólag minimális szerepet kap majd benne. A harc pedig látványosnak ígérkezik: szakítani akarnak a „hatalmas hajókat építek„ – hagyománnyal, sokkal inkább a sokféle egységből összeállított csapat-alapú taktikázást kívánják előtérbe helyezni – benn mondjuk igencsak hasonlít a Project Earth-re. Örömmel hallottuk, hogy a lehető legegyszerűbb kezelhetőségre törekszenek, lesz például egy 2D-s térkép, ahol hagyományos módon irányíthatjuk az egységeinket. Megjelenés még idén, év vége magasságában



fejlesztések is, ezeket a megfelelő épületben, azaz, szküzémoá, dehogy épületben, hanem hajón végezhetjük el, a lehetőségek széles tárházából választva. Fejleszthetjük a Cyclops-ok (a bányászdroidok) begyűjtési képességét, hajóink (a harci egységek) sebzését, védelmét, és még legalább egy tucatnyi dolgot. Újdonság, hogy minden esetben két upgrade közül választhatunk (pl: nagyobb sebzés a gyorsan mozgó célpontokra, vagy nagyobb sebzés a lassú hajókra), ha az egyiket végigfutattuk, akkor a másikat már soha nem fogjuk tudni megszerezni – az adott misszióban legalábbis. A fent leírtaknak megfelelően a sikeresen alkalmazható taktikák is hasonlóak a klasszikus valósidejű stratégiákban megszokottakkal. Bányássz minél több egységgel, építs ki stabil bázis (esetünkben: flotta) védelmet – ezt legkönnyebben nagy mennyiségű Cerberus (sentry-gunként, automatikusan tüzelő ágyúként szolgáló egység az embereknél) legyártásával érhetd el – verd vissza az ellenfél kezdeti próbálkozásait, hozz össze egy nagyobb flottát, és aprítsd fel az ellenfeled. A vegyes támadó egységek összeállítása itt is javasolt, nagyon kellemes büntető-kommandó tud lenni például az embereknél egy sok Furyból (alap vadász, kis sebzésű, de gyors) és két-három Charon-ból (nagy cirkáló, lassú, brutális tűzerő, rakéták), és néhány kamikaze-egységből álló csapat – az ellenfél rögzített ágyúinak tüzét szétszórják a Fury-k, az öngyilkos vadászok kikapcsolják a harci egységeket gyártó hajót, a mothershipet és a megmaradt védelmet pedig a Charon-ok brutális össztüze szedi darabjaira. A Project Earth tán legszimpatikusabb újdonsága volt számomra az autoformációk lehetősége. Nem kell formáció billentyűkkel szórakoznunk, a csapataink mindig a megfelelő pozíciót veszik fel: támadáskor V vagy X alakzatot, egy nagyobb hajó bevédésekor pediglen a gömb-formációt. A szokásos „minél többet harcolt az egység, annál nagyobb tapasztalata lesz, és minél nagyobb tapasztalata van, annál jobban támad/védekezik„ műsorszámot itt is végigjátszhatjuk, ez nem igazi újdonság, de jó, hogy belepakolták. Tetszett még a „battleplane„-ek intézménye, ami azt jelenti, hogy három, egymástól eltérő helyszínen folytathatunk egyszerre küzdelmeket – a helyszínek közti közlekedés az un. Warpgate-ek szolgálják. Jó és ötletes húzás, ilyesmiből kellett volna még több. Több, sokkal több, mert maguk a missziók bizony gyakran unalomba fúlnak. Nagyon sok „search&destroy„ küldetés van a játékban, és a többi, ettől eltérő feladat (anyahajó védelme, űrroncstelep felkutatása)is koppintott - na vajon honnan? Igen, Homeworld. Ez így kicsit sovány, aki nem kötelességből játszik vele (mint például én), az hamar meg fogja unni, és a sarokba vágja az egész Project Earth-öt, single player kampányostul, 15 építhető egységestül, multiplayerestül, mindenesetül. Apropó, multiplayer: van ilyen is, de őszintén szólva nem sikerült túl sok mindent kicsikarnom belőle. Deathmatch, cooperative a gép ellen, plusz a szokásos skirmish – nem túl bőséges kínálat. Ráadásul a netes játék nem is működött, és ezzel már át is térhetünk a Project Earth legfájóbb pontjára...

A BUG'S LIFE

A Project Earth olyan szinten bugos, hogy az már kezdi az elviselhetetlenség határát súrolni. Pár órányi játék után komolyan

















azt hittem, hogy rossz verziót hoztam el a szerkesztőségből, ez itt egy korai béta, vagy valamilyen belső tesztverzió, amit kiszórtak az újságoknak némi preview céljából – de nem, ez itt kérem a végső verzió. A játék előszeretettel dobál ki a desktopra (missziók közben persze nem lehet menteni, a hajamat majd kitéptem, mikor másfél órányi szenvedés után hirtelen a Dead or Alive 3 teljes, bikiniben pompázó hölgykoszorúja vigyorgott rám – ők vannak betéve háttérképnek), a nagyobb csaták közben iszonyatos belassulásokat produkál (gyakran előfordult, hogy a 2-3 frame-el „pörgő„ események fölött kétségbeesetten káromkodva, és az egeret hiába rángatva néztem végig, ahogy a flottámat atomjaira robbantja az ellen), a hang akadozik, a netes multiplayer egész egyszerűen nem működik, a hajók néha még agresszív-üzemmódba állítva is szexuálnak megtámadni az ellent, vigyorogva tűrik, hogy szétlőjék a tőlük pár méterre küszködő anyahajót, a skirmishben pedig néhanapján, ha olyan kedve van, elfelejti beadni az ellenfelet (!), és két óráig kutathatsz a semmi után, a missziók előtt valami iszonyatos hosszan tölt, simán be lehet alatta vágni egy kávét meg egy krémest – köszönöm szépen, de ez már pofátlanság. Ha nincs kész a játék, akkor ne tessenek kiadni, hanem bugfixelni keményen! Vettem a fáradtságot és levelet írtam a fejlesztő Lemon Interactive-nak, szolidan érdeklődve, hogy ugyan már, mikor terveznek valami patch szerűséget kinyomni a Project Earth-höz? A válasz gyorsan megérkezett: patch lesz, de előbb a francia verzióhoz (!), aztán a némethez (!), és végül – nem tudják megmondani, hogy mikor – talán az angolhoz is. Szuper, fél év múlva talán már nem kell háromszor újrakezdenem minden egyes átkozott küldetést, hogy a végére is jussak egyszer. A játék ráadásul veszett hardverigényes is, egy gigás proci és valami tisztességesebb T&L-es kártya nélkül nem is érdemes belefogni, mert sírás lesz a vége.
Külön öröm volt számomra, hogy XP alatt hatványozottan produkálja a fenti hibajelenségeket a drága (ezt még a fejlesztők is elismerik), olyannyira, hogy kölcsöngépet kellet kunyerálnom a tesztelés idejére, mert a nélkül talán még ma is az első missziót csinálnám.

VÉGÍTÉLET

A Project Earth: Starmageddon (hogy a teljes címét is kiírjam egyszer a végére) egy kellemes, látványos, és nem utolsósorban nagyon hangulatos játék, amivel a Homeworld rajongói kitűnően el tudják ütni az időt az újabb nagyágyúk (nem írom le még egyszer: a két kitűnő magyar játék) megjelenéséig. A kihívás korrekt, nem lehet végigrohanni rajta, megfelelő számú egységet gyárthatunk le, és változatos harci stratégiákat lehet alkalmazni benne. Kicsit talán túlságosan „gyárts+pusztíts„ irányba vitték el a játékot, de akit ez nem zavar, az nagyokat fog csatározni a Project Earth segítségével. Eredetiség nem sok van benne, inkább a mások által már kidolgozott ötletekre épít, de ezt legalább magas színvonalon, látványos külsőségek és bitang jó zene mellet teszi. Nem lehet szemet hunyni viszont a játék iszonyatosan bugos volta felett: a jelenlegi állapotában csak a nagyon bátraknak (meg az önkínzó hajlamúaknak) javaslom a Project Earth beszerzését, a többiek várják meg az ígért patch-et, és vegyék elő újból a Homeworldöt...

Liquid



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	7
Zene-hang:	8

75

Eredeti ötletek teljes hiánya



THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

A számítógépes szerepjátékok üdítőbb, ám nem különösebben emlékezetesebb darabjaiként maradtak ránk az Elder Scroll sorozat kezdeti hajtásai. Az első két epizódot remekül felépített történet, érdekes, ám nem különösebben újszerű szisztéma, illetve a kor követelményeihez képest elmaradott grafikus kivitelezés jellemezte. Mindez elégnek bizonyult ahhoz, hogy az Elder Scrollok helyet kaphassanak a CRPG kultúra becsületesebb, derekasabb vívmányai között – ám azon fajta látványos áttörés, melyet a Might and Magic VI, avagy a Wizards and Warriors volt képes felmutatni a maguk idejében, az Elder Scrollsnak eleddig nulla, azaz 0 alkalommal sikerült. Mindenkinek jár egy második esély – míg alkotói szerint, az Elder Scrollsnak egy harmadik is. A történelem során valaha látott, legrapszódikusabb szerepjáték eposz most Morrowind alcímen tesz újabb kísérletet az áttörésre: ezúttal láthatóan s érezhetően bedobtak itt mindent az alkotók, amit egy szerepjátékban bedobni illendő, illetve érdemes. Kérdés, a vehemens fejlesztőbrigád tagjai vajon kellően érettek-é azon tisztre, hogy a kezükben leleddző, impresszív lehetőségeket könnyen megszerethető s kezelhető, kihagyhatatlan CRPG alkotássá gyúrják. Egyszer volt, hol hold nem volt...



Hősünk egy rabszállító hajó kajütjében tér magához rémlátomásoktól s proféciáktól terhes (láz?)álmából. Ezekből világosan kiderül, hogy „Ő a Kiválasztott", illetve nem eshet baja, mert az Őrző napi 24 órás védőőrizetet biztosít számára és egyéb, meglehetősen közhelyes gondolatok. Kalandozásaink kezdetekor, mint fogoly létezünk a hajón. Mihelyst a teknő kikötött Seyda Neenben, – ez egy, a Morrowind Tartományban fellelhető kis sziget – ismeretlen fogvatartóink ismeretlen megfontolásból szabadon engednek minket az ismeretlen vidéken, egyúttal terelendő még „nem-is-igazán-létező" főhősünket a karaktergenerálás rögös útvesztőjébe. Egy pillanatra itt kénytelenek vagyunk megállni – nem szívesen ragadtatnám el magam ezen régóta várt s áhított folytatás legelején, ám: „tessék mondani: ezt a hajót hogy tetszettek kikötni, mikor nem van rajta kormány?!"

Többek között a karaktergenerálás rugalmassága, példátlanul sokrétű lehetőségei teszik elmélkedésünk tárgyát a ma kínálatának fajsúlyosabb jelentkezői közé, így át is tekintjük az azzal kapcsolatos alapvető tudnivalókat.

KARAKTERGENERÁLÁS

A Morrowind készítői igyekeztek interaktív módon oldani meg a karaktergenerálás kérdését. Mindez annyit tesz, hogy kajütben minket csitító rabtársunk tudakolja meg nevünket, akinek megadván azt: immár rendelkezünk névvel. A minket fedélzetre kikésérő őr után, a hajóhídon egy adminisztrátorba botlunk – ő az, kinek segedelmével deklarálhatjuk nemünket, alapvető kinézetünket, valamint faji hovatartozásunkat is. Utóbbi elvárhatóan már szerves hatást gyakorol képzettségeink alakulására is, valamint nemzettségünk mibenléte fajonként más-más javadalmakkal, illetve hátrányokkal jár együtt. Befordulván az adminisztrátor mögötti épületbe, a helyi Bölcs színe elé járulánk. Ő az, kinek segedelmével karakterünk minden főbb tulajdonságát testreszabhatjuk, egyúttal ez az a pont, ahol a Morrowind esszenciája első ízben hivatott kendőzetlen Jelenést produkálni. Szemben a kasztrendszer alapú CRPG-k – úgy hiszem, mondhatjuk – összes képviselőjével, a Morrowind lehetőséget biztosít az igényeinknek megfelelő, egyéni kaszt létrehozására, méghozzá két metódus jegyében is. Létezik a harmadik alternatíva, mikor is magunk választunk a mű által alapból kínált, temérdek számú kaszt valamelyikéből. Ezeket elrettentés gyanánt később közöljük is, ám előbb lássuk, mit s hogyan rejt a másik két metódus. Nos, a Morrowind alkotói kultikus Blade Runner hívők lehetnek, lévén az első metódus jegyében valóságos Voight-Kampf tesztnek vet alá minket kedvenc Bölcsünk. Döbbenetesen furcsa kérdéseket tesz fel, mint pl: „Az unokaöcséd valami dehonesztáló becenévvel illet, s kedvét leli benne, ha mások előtt is így szólíthat téged. Mit teszel? A. Kitalálsz valami becenevet neki, ami még bántóbb a számára, mint az általa használt becenév a számodra. B. Jól megvered és közlöd vele, ha tovább folytatja, akkor a vérét is kiontod..." blablabla. Van vagy tíz kérdés, melyek végén a Bölcs válaszaink alapján megállapítja kasztbéli hovatartozásunkat. Miért lettem mind a hatszor bérgyilkos...? Tény, hogy a rutin ötletessége ellenére is roppant könnyen kiismerhető, a válaszlehetőségek feketék-fehérek. Ha egy általunk adott válaszban bármely vonatkozásban gyógyfüvekről van szó, úgy a gép jótét, gyógyfüvekkel sertepertélő lélekként könyvel el minket, s szinte biztosra vehető a papi kasztba, avagy egy, azzal közeli rokonságot mutató osztályba történő besorolásunk. Nézzük azonban, mit s hogyan takar a Morrowind szisztéma a gyakorlatban. Alaptulajdonságaink nyolcan vannak, s ahányan ők vannak, az nyolc. Speed – gyorsaság, intelligence – szájról olvasó készség helyett intelligencia, willpower – akaraterő, luck – szerencse, personality – személyiség, egyfajta személyes vonzerő, strength – nyers erő, agility – mozgékonyság, endurance – tűrőképesség. A mű háromféle harcmodort, helyesebben: skillcsoportot ismer. Mégsem járunk távol a valóságtól, amennyiben harcmodorként (is) beszélünk róluk, lévén ezen csoportokban benne foglaltatnak a csoport profiljához tartozó, ön-s közveszélyes képességek hosszas sorai is. Első a Combat gőc, telis-tele a nyílt színű fizikai hadviseléshez szükséges s célszerű képzettségekkel. A Mágia itt Magicka néven fut, míg működési elve, a bűvigék hozzáférhetősége a már számtalanszor bevált, szférikus tematikán alapszik. A Stealth csoport ad teret minden, gyanús-titkos képzettségnek s képességnek, így pl. ezen gőc fejlesztése révén doppingolható zárnyitó képességünk, zajhallásunk, egyúttal az akrobatikus mutatványok – melyek jól jönnek teszem fel vetődés során – is itt találhatóak.

A Morrowind karaktertematikája a kasztokból származtatható elsődleges, másodlagos képzettségcsoportokon alapszik. Így sejthetően minden egyes kaszt rendelkezik elsődleges, illetve másodlagos képzettségekkel. Ezen megoldás révén már érthető, mit is takarnak valójában az általunk létrehozott, szuverén kasztok: hogy melyek legyenek elsődleges, illetve melyek másodlagos képzettségeink, arról ízlés szerint dönthetünk magunk is, avagy választhatunk egyet az alapból hozzáférhető karakterosztályok közül. Három, főbb képzettségcsoport mellé hét-hét variáció dukál – így jön ki a módfelett impresszív, 21 kasztot kínáló repertoár. Ez persze csupán formalitás, mégha a kasztok egészen ötletes variációkat is tartalmaznak. A Morrowind egyik legfőbb vonzereje ezzel együtt is az osztályok megkötéseket nélkülözni kész hangolgathatósága, s így a saját játékstílusunkhoz leginkább „fekvő"

Fejlesztő: **Bethesda Softworks**

Kiadó: **Ubi Soft**

Konfig: **PIII 500 128MB RAM**

Web: **www.elderscrolls.com**

kaszt megalkotása. Aligha kérdéses, hogy százból kilencven játékos újabb s újabb karaktert készít, míg a mű alapvető lehetőségeinek megismerését követően végre kialakulni látszik az a főhős, akivel igazán hatékonyan tud nyomulni. Üdvözítő, hogy a Morrowind készítői a Dungeon Siege alkotóival együtt ébredhettek rá a szintlépések alkalmával tetszés szerint fejleszthető skill-szisztéma idejétmúlt, ványatag voltára. Van helyette a GPG hack'n' slashéből már jól ismert, „használom és fejlesztem" nyomvonal. Emlékeim szerint a Wizards and Warriors hasznosította elsőként ezen modellt, melynél következetesebbet, logikusabbat aligha várhatunk el a műfajtól. Arról van szó, hogy minden egyes képzettségünk annak függvényében képezheti fejlődés tárgyát, milyen gyakorisággal is használjuk azt. Ennek értelmében, atchletics skillünk fejlesztéséhez bizony bőven elég lesz, ha éjt-nappallá téve kocogunk a vidéken, amúgy rogyásig. Hasonló a helyzet minden egyes, mágia, avagy fegyver alapú skill esetében is: meglehet, hogy felettébb visszataszító ork bérgyilkosunk elvi síkon a rövidebb pengékkel ellátott vágó és/vagy szúrófegyverek forgatásában jeleskedne igazán, ám ha forszírozzuk őt a daikatana használatára – majd nem, egy teljes órát fightoltam érte – úgy kedvenc varacskbajnokunk idővel bele-bele tanul a hosszú pengével áldott fegyverek használatába is. Így nem túlzás állítani, hogy a Morrowind kasztrendszerei puszta formalitások, ha úgy tetszik: üdvözítő irányvonalak. Bizonyos kasztokkal történő játék után, a mű iránt fogékony felhasználók azonban 99%-os valószínűséggel hoznak majd létre teljesen szuverén karaktert, mely teljesen szuverén karakteréknek a Morrowind nagyfokú odaadással s hálával (!) kész teret adni. Ami bizony, nem kis szó. Ezért írjuk nagybetűvel: nem kis SZÓ. Említést érdemel még egy jópofa, CRPG-ben még nem látott megoldás: ez főhősünk csillagjegyének belövése. Az itt ábrázolt univerzum 13 jegyet ismer, melyek más-más módon befolyásolják karakterünk jellegzetességeit, értsd: minden egyes jegy bizonyos javadalmakkal, hátrányokkal sújtja őt.

A Jelen, netán a Jövő Zenéje? FPSRPG – MOST! Manapság már nem kocsányeresztést érdemlő tétel FPS alapú RPG-t kínálni, lévén egyre több és több képviselőt nyer ezen műfaj. Gondoljunk csak a Wizardry legújabb epizódjára, avagy a Might and Magic XI teheneire – de csak ha muszáj. Hiába is azonban az FPS alapú ábrázolásmód, grafikus szempontok szerint a fent említett programok kisebb-nagyobb gyermekbetegségekkel küzdöttek. A Morrowind láttán azonban egyértelműen megállapítható, hogy az FPS alapú szerepjáték látványszínvonala immár egy emelettel feljebb költözött. Mondhatnók, minden egy klasszissal szebb. A játék bizonyos pillanataiban már-már az az érzése támad a felhasználónak, hogy renderelt átvezető mozikban gyönyörködik – holott az egész „játék csupán." A cselekmény, s így a játék alapvetően két fronton zajlik: nyitott, illetve zárt területeken. A nyitott területek egészen atmoszférikusak, textúra illesztési hibáknak nyomát sem látni, ám az alkotók által megalkotott, szürreális fantasy világ roppant erőteljes volta az, mely révén a Morrowind vitán felül kiérdemli a jelenleg hozzáférhető CRPG-k legszebbjének járó titulust. No persze, az ára ennek is megvan: hiába is duruzsol Móricka gépében a tutányos GeForce kártya meg a nagycsomó ram – az alkotók nem bizonyultak kellően felkészültnek ahhoz, hogy a Morrowind grafikus színvonalát minden körülmények között zökkenőmentesen éltetni kész motort életre hívják. Magyarán szólva, zárt területeken hasít a motor százzal, míg nyitott területek megjelenítésekor, sebessége hajlamos lecsökkenni élvezhetőre. Ilyenkor bizony az igazán kiforrott, „professzionális" FPS motorok – Quake3, LitTech – ódon trükkje, a „csak-a-földet-nézem-és-megyek" sem segít, a képfrissítés egyszerűen kénytelen az üdvözítő határérték akkumulálására. Túlszámyalásról pedig ne is tessék álmodni. Érezhették egyébiránt az alkotók is, hogy szájtátásra sarkalló látvány ide vagy oda, gondok lehetnek a nyitott vidékek képfrissítésével. Jó példa a Gothic, ahol maximumra állítván a belátható horizonttávolságot, simán csekkolhattuk a tőlünk száz méterre kergetőző madarakat. Tegyük hozzá: olyan grafikus színvonal jegyében, melynek még a Morrowind mellett sincs oka a szégyenkezésre. Itt ez a határ sacc húsz-harminc méterben határozható meg, ami viszont röhejesen kevés – minden jel arra mutat, ennyit mertek a készítők bekalkulálni. Az is az igazság része, hogy minimumra állítván a horizonttávolságot, a nyitott területek is egész szépen „frissítődnek." Viszont az ember így minden pillanatban úgy érzi magát, mint Nicole Kidman az Othersben. (Charles-al egymásra találós jelenet. Remek mozi, ajánlom mindenki figyelmébe.)

KEZELGETHETLEK?

Akik figyelemmel kísérték a Morrowind munkálatainak közszemlére tett kulisszatitkait, valósággal belezsibbadhattak a beígért, hyperkényelmes, reformergyanús kezelőfelületekkel kecsegtető híradásokba. Nos, valóban. A kezelés egészen fogyasztható, jóllehet reformergyanúsnak csak abban az esetben nevezhetnénk, amennyiben fátylat borítanánk a 97-es keltezésű System Shock II-re. Az irányításmodell ugyanis hasonló: jobb clickre bejelentkezik az interfész, míg a világ – hát ez van, sajnálom – lepauseálódik. Az interakcióra képes tárgyakat a „fogd és vidd" metódus jegyében csoportosítjuk át karakterünkre tárgylistánkból, avagy szabadulunk meg tőlük egyszeri, világba való kattintással. Így: !click!. Az általunk egyszerre mozdítható tárgyak mértéke egyébiránt határozottan impresszív – ork bérgyilkosom csak akkor volt végre hajlandó jelét adni immobilitásának, mikor egy zsiványtanya kifosz-











A Morrowind történetközpontú szerepjáték – ennek megfelelően, a mű valósággal dagad a karakterek által előadott, írott monológoktól s történelmi vonatkozásokat tárgyaló könyvektől. Ami az egészet érdekessé teszi, az a történetvezetés komoly CRPG-hez képest szokatlanul könnyen megérthető, helyesebben: emészthető volta, melynek köszönhetően az ember lépten-nyomon hajlamos végigolvasni az írott szövegek által is tolmácsolt cselekményt. Példa: fogjuk magunkat, s pártfogónk utasítása nyomán elmegyünk a Balmorában székelő Fighters Guildba. Feladatunk szerint meg kellenne tudnunk a rend vezetőjétől, mit tud egy, kétes üzelmeiről elhíresült szektáról. A csóka hajlandó is segíteni nekünk, amennyiben teljesítünk neki egy apróbb szívességet, ésatöbbi. A klasszikus fantasy szabályzó elvek toposszerű, ízléses implementálása egyszerre teszik roppant következetessé, ugyanakkor mindvégig könnyen befogadhatóvá, átláthatóvá a Morrowind világának összefüggéseit. Ja, egy tipp: a Balmorában székelő Fighters Guild főnökétől kérdezzünk rá Morrowind történelmére, így a sikeres együttműködés reményében megkapunk tőle egy, a térség történelmét tárgyaló könyvet. Mint mondja, neki van már belőle.



tását követően a 32-edik lábost is el óhajtottam volt rakni. Fontos tudni, hogy teherbírásunk összefügg fatigue – éhség, kimerültség – jellemzőnkkel, mely jellemzőt egyébként a játék egésze alatt figyelemmel kísérhetjük. Zöld csík. Futás, valamint harc közben ez folyamatosan csökken, míg mozdulatlanság, avagy gyaloglás esetén újratöltődik. Gáz akkor van, ha elfogy: ilyenkor főhősünk hajlamos beájulni, s addig fel sem tápászkodik, míg fatigue értéke nem kúszik újra legalábbis minimális szintre. Minderről azért ejtek szót mert csak, illetve a karakterünkre aggatott védőfelszerelés – páncélok, kesztyűk, stb – már önmagukban is rá nehezedő súlyként értendőek. S igen logikusan: minél több súlyt cipel karakterünk, fatigue értéke annál rohamosabb ütemben fogy mind rohanás, mind hadviselés közben. De minek rohanni? Vetődhet fel a kérdés. Nos, netszerte éri a művet számos elmarasztalás, mely szerint a főhős által diktált tempó meglehetősen kimért. Való igaz, gyalogszerrel róni a vidéket sápasztó cselekedet, míg a folytonos rohanásnak fatigue értékünk látja kárát. Karakterünk fejlődésével persze mind ezen jellemző, mind főhősünk gyorsasága egyre magasabb lesz, így inkább csak a kezdetekkor jelent ez gondot. Ha gond egyáltalán. Jómagam apróbb, ám nem különösebben zavaró kényelmetlenségként éltem meg. A Morrowind, bizonyos szempontból méltatlan módon nem rendelkezik beépített tutoriallal, így pár alapvető funkcióbillentyű, cselekménysor ismertetése jön.

Pár alapvető funkció, cselekménysor ismertetése
A TAB billentyűvel bármikor átválthatunk 3rd person nézetre – akárcsak a Gothic-kal nyomulnánk. Remek hozadék, hogy a főhősünkre aggatott cuccok, kezében tartott fegyverek kivétel nélkül ábrázolásra kerülnek itt is – minden jel arra mutat, a szakma már megköveteli ezt. A „t" billentyű segítségével fogunk pihenő állás/fekvőpontra helyezkedni, mely profilja szerint az ódon RPG-kben már ezerszer látott megoldást öregbíti, ám teszi ezt kényelmes, elfogadható formában. Pihenés alkalmával mind kimerültségünk, magickánk, s elvesztett életerőnk is regenerálódásba fognak – célszerű persze a rest until healed pontot választanunk. A főhősünk kezében tartott dorgálóeszköz az „f" billentyű egyszeri megnyomásával hívható úgymond: elő, míg újabb megnyomására leeresztjük azt. Hasonló a helyzet mágia terén is – click az óhajtott bűvigére, míg bekészítéséhez tessék az „r" billentyűhöz folyamodni. Ekkor bal egérgomb hatására már akciózni kezdünk, mely akció sejthetően a bekészített eszköz mibenlététől függ. Fizikai fegyverek esetén suhintunk, lóbálunk, lövünk, míg bekészített bűvige esetén kasztolunk. Leterített, s minden jel szerint kifosztható opponenseink ernyedt hullája felett space-t nyomva nyerhetünk betekintést a búcsúztatott lény személyes értéktárgyainak soraiba, melyek tulajdonjogának átvállalása immár a mi hálás tisztünk s feladatunk.

SZÉJJEL LESZEL ÜTVE!

Eképpen hajlamos felkiáltani a Morrowind játékos, midőn eliminálható és/vagy egyenesen eliminálandó lénnyel hozza őt össze a játékvilág szeszélye. A harc valós időben zajlik, ám tárgylistánk aktiválásával bármely pillanatban megállíthatjuk azt. Ez akkor jön jól, amennyiben az ütközet keményebbre fordult volna, mint eredetileg terveztük volt. Bizony, itt nincsen „elnézéstbocsánat", ha valaki le tudja zúzni karakterünket, s neki esze ágában sincs kereket oldani, úgy le is „zúzattatik". Game over. Senkit sem kívánok arra buzdítani, hogy karakter generálás alkalmával ne olvassa el az összes csillagjegyet, ám pl. a rituálé jegyében született jelentkezőknek tök jó: naponta egyszer 100 HP-t gyógyíthatnak magukon, mely képesség több esetben is életmentőnek bizonyul. A fight különben nem egy bonyolult ügy – odamész, ráirányítod a célkereszted a szemétládára,és ütöd. Némileg frusztráló ugyan, hogy nem tellett egy folyamatosan-ütő-billentyűre: elő-elő fordul, hogy karakterünk találat előtt öt-hat luftot produkál, ami





















azért idővel rettentően irritáló. Beszélünk itt a kényszerű bal click nyomogatásról. Egyébiránt a csapás erejét is meghatározhatjuk: minél tovább tartjuk lenyomva a bal egérgombot, karakterünk annál több energiát fektet abba. Ezen csapások sejthetően jóval jelentősebb sebzéssel, ám tetemesebb fatigue veszteséggel járnak együtt. Arról nem is szólva, hogy kivitelezésük közben az ellen vígan lakmározik rajtunk. A direkt alapokon nyugvó fegyveres harc így rendszerint bősz bal click nyomkodásból áll – később már elég lesz kifejlesztenünk valami egészen tápos fireballt, és: volt falu, nincs falu. A távolsági hadviselés kapcsán rosszallásomnak kell hangot adnom. Következik a rosszallásom: a nyilakat a Morrowind számolja – rendben van. Tény s való, hogy valamilyen szinten azért meglehetősen következetlenek a Diablo 2, a Dungeon Siege „végtelennyilas" hőszai. Ám a Morrowindben nem léteznek permanens dobócsillagok. Avagy dartok. Illetve léteznek, ám csak addig a pontig, míg használatba nem veszed őket. Hajítod, elveszted. Búcsút mondhatsz neki. Ez elég nagy kitolás az alkotók részéről, lévén a ninnyákat egyik legalapvetőbb harcmodoruktól fosztják meg, egyúttal a marksman képzettség fejlesztése is jóval körülményesebb így. Sajna nem fogjuk Wizards and Warriors módra kiszedegetni +5-ös shurikenjeinket az ellenfél homlokából, s ez: lelombozó.

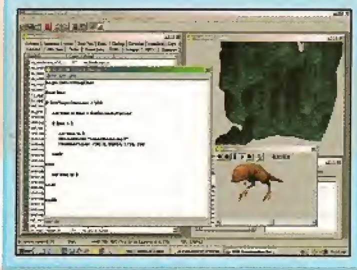
MAGICKA

A mágia egy azon pontok közül, melyekben a Morrowind rendkívül erős, egyszersmind rendkívül látványos is. Hogy minden bűvige mellé egyedülálló vizuális, illetve audio effektek járnak, annak nagyon örülünk – ám a mágiarendszer ötletességéhez, lehetőségeihez fogható számítógépen még nem tapasztalhattunk. A már alapból hozzáférhető varázslatokat egymással kombinálva új, általunk fejlesztett spelleket hozhatunk létre – csupán kreativitásunk, valamint személyes ízlésünk szab határt a bemutatható mágikus trükköknek. Fontos tudnunk hogy nem létezik karakter, ki szükség esetén el ne mélyedhetne a mágia tudományában, mint ahogy azt is, nem létezik kaszt, melyhez ki ne fejleszthetnénk a számára egészen jól kamatoztatható spell-kombót. A teljesség igénye nélkül, pár példa: íjászkodásban is járatos karakterek számára jó választás lehet jump varázslatot kombinálni feather fallal – így sérülésmentesen, egyúttal garantált hatékonysággal szökkelhetnek fel hegyek, magasabb tornyok tetejére. Magaslatokra. Ezek olyan pontok, ahol az ellenfél – megfelelő varázslat hiányában – nem képes utánuk eredni. Levadászásuk innentől fogva már gyerekjáték. Gyanús elemek, kétes arcok s tolvajok sem kell, hogy tartózkodjanak a varázslatoktól, sőt: ha eszük van, az álkulcsokkal való, állandó jellegű bíbelődés helyett az ajtónyitás bűvigét kombinálják láthatatlansággal – a szisztéma roppant ötletes és flexibilis.

A számos varázslóiskola rengeteg nagyszerű lehetőséget rejt magában. Az alkímia segítségével minket egészen meglepő tulajdonságokkal felruházó varázsitalokat kotyvaszthatunk, avagy az enchant – megbűvölés – szféra fejlesztése útján, idővel magunk is készíthetünk varázstárgyakat. Ez a program egyik legizgalmasabb lehetősége – vannak ezek a soul gemek, azaz lélekkövek. Némi irányított AD&D hatás figyel itt be, méghozzá kendőzetlen formában. A klasszikus szerepjáték rendszer trap the soul bűvigéje Morrowindben is hozzáférhető, jóllehet soul trap – lélekcsapda néven. Feladatunk a varázslat elkasztolása után szaladgálni a megtölteni kívánt lélekkővel, majd a lehető leghatékonyabb módon, egyszersmind lehető legrövidebb időn belül csapkodni le a lelkétől megfosztani óhajtott entitumot. Amennyiben elég gyorsak voltunk, - értsd: tart még a varázslat – úgy a lélekkő magába zárja a lény lelkét, s onnantól fogva már hasznosítható az, tárgyak mágikus megbűvöléséhez, feltöltéséhez egyaránt. Megjegyzés: mint látni fogjuk, Morrowindben bizonyos kereskedők is vállalnak efféle műveleteket, ám az igazán használható varázstárgyak vételárának

„Szerencsésnek mondhatom magam, hogy időnként megkérdeztek engem is. Ken (Rolston; lead game designer) és Todd (Howard; project leader) gondosan vigyáznak az univerzumra, ugyanakkor folyamatosan kikérik az alkalmazottak véleményét bizonyos dolgokról. Büdös e Sheogorath lehelete, vagy illatos? Tud e mindkét kezével írni a Császár? (Ez a Birodalom egyik legnagyobb rejtélye, amire csak az Elder Scrolls XIV: South-Western Skyrim Suburbia c. epizódban tudjuk meg a választ. A colovial birtokok Jobb Kezes Ligájának szent meggyőződése, hogy jobb kezes, mint minden Császár, aki igaz Vérű [az őrült Pelagius és dunmeri felesége, Katariah természetesen balkezesek voltak]; ugyanakkor a kaballisztikus Sinistera szerint emberünk nem csupán bal kezes, de jobb keze is bal; míg mások úgy vélik, a Császár a lábbal írás ősi Bosmer művészetében jártas). Vagy éppen arról, meddig tartott az Ötéves Háború Valenwood és Elsweyr között? (Válasz: öt évig ;).")

Ted Peterson
kiegészítő irodalom



Játék során karakterünk folyamatosan fejlődik – ez normális. A Morrowind azonban él a szintek szerinti osztályozással is. Előfordul majd, hogy a program „You should rest and meditate on what you have learned" felkiáltással nyugtázza valamely győztes összecsapásunkat, avagy sikeresen végrehajtott akciónk végét. Ez, kérem: a szintlépés egyértelmű bizonysága. Nincs mit tennünk, mint arra alkalmas helyen leheveredni, majd ébredésünket követően máris kedvünkre hangolgathatjuk karakterünk főbb tulajdonságait. Nem árt tudni, hogy a szintlépésig legtöbbet használt képzettségekhez tartozó alaptulajdonságok mellé kétszeres, háromszoros szorzók dukálnak, melyek tunningolása révén egy elköltött skill point fejében akár három pontnyi javadalmat is szerezhetünk.



fedezése, mégha hajlandóak is lennénk rá, közel lehetetlen. Hogy miért is, az kiderül a gyala szekcióból. Lényegesen jobb megoldás tehát, ha magunk indulunk el a megbűvölés magasztos tudományának érdekfeszítő útján.

GYALA SZEKCIÓ

A művel kapcsolatos egyik legfőbb probléma a már érintőlegesen becinkelt grafikus motor instabil mivolta – a darab bizony hajlamos a legváratlanabb pillanatokban el-el szállni, ugyanakkor semmiféle, vele egy időben futtatott programot nem hajlandó megtűrni maga mellett. Ezek technikai jellegű kérdések, ám akad itt tucatnyi, esetenként a játék élvezhetőségét, ha szabad ilyet mondani: hitelességét degradáló sajátosság is. Hogy érthető legyen, egy ide vágó példával indítok. Pihenés után egy kitaposott, láthatóan gyakran használt útvonalra lettem figyelmes, rajta emberke. Beszédbe elegyedtünk, s rövid szóváltás után világossá vált: ő egy afféle útonálló, aki több-kevesebb sápra rántja le az átkelni haladókat annak függvényében, mennyire is tartja ellenszenvesnek aktuális kliensét. Miután közöltem vele hogy tőlem teljes mértékben idegen az efféle üzletpolitika, jó RPG hagyományok értelmében: dulakodni kezdtünk. Meg kell mondjam, a zsivány valamivel táposabb volt karakteremnél, így lenyomott mint postáskisasszony a bélyeget. Elszonyolodva tölti vissza az ember az állást, majd elhatározza: nekifut újra, hátha... ezzel szemben, a zsivány semmi jelét nem adja sápszedő szándékának, zökkenőmentesen sétálhatunk el mellette. Csak s kizárólag abban az esetben vezeti elő ultimátumát, ha megszólítjuk őt. Ez rossz. Rossz az is, hogy semmiféle információt nem kapunk arról, vajon mennyi van még hátra az éppen csépelt lény HP bankjából. Se egy kis Might and Magic féle HP-bar, se vizuális szinten érzékelhető sérülések – bizonyos keményebb összecsapásokat ezen hozadék valósággal – érdekes dolog ez – életveszélyessé tesz. Sajnos az egyébként egészen ügyes rutinokkal megtámogatott városlakók is hajlamosak beégni. Egy pro, majd egy kontra következik: történt, hogy ork bérgyilkosomnak egyszerűen szüksége volt arra a dobócsillagra amit a helyi kereskedő árult, viszont hiányzott még pár arany a megvételéhez. Mit nekem csezmá, mit nekem átizzadt, redved ork-ing? Eladogadtam mindenemet klottygatyáig, így szert tehettem az áhított dobócsillagra. Ezek után ember nem volt, ki szóba állt volna velem, sőt lépteimet döbbent felkiáltások kísérték: „ Te redves ork! Nem szégyelled magad, anyaszült meztelenül mutatkozol?!" Meg: „Hú, sietős reggeled lehetett, ork!" Ez igen, ezek a kis figyelmességek roppant fontosak. És akkor jön a kontra: miután világossá vált, hogy jobb lesz megtartani a ruhákat, más alternatíva után néztem. A más alternatívát esetünkben a kereskedő galériája jelentette: felbattyogtam a lépcsőn, szépen levámoltam a kereskedő ezüst gyertyatartóit s üvegtálkáit, majd egészen jó áron eladtam őket a tárgyak eredeti tulajdonosának. Szóval, itt egy egészen szép húzás, ott egy egészen ronda baki. Hát hol nézné végig egy kereskedő, amint a betérő ork halál nyugodt pofával feltörtet a galériájára? A Morrowindben ábrázolt világ tehát nem minden esetben reagál elvárhatóan cselekedeteinkre, s ezt bizony alaposan ki is lehet használni. S hogy érdemes –e? Azt kell mondanom: amit az engine enged, az belefér. Egy kisebb kényelmetlenség a vállalt küldetéseinket tárgyaló naplóban is befigyel, mely a játék előrehaladtával egyenes arányban növekszik – a végére már haját tépi a játékos. Nos, a teljesített questeket a mű érthetetlen módon nem tünteti el naplónkból, s nem is hoz létre „teljesített küldetések", avagy valami hasonló linket: hosszasabb játékidő után lapozgathatunk ezerrel, míg a nekünk kellő információkra lelhetünk. Ez viszont határozottan kényelmetlen, méltatlanul gyenge megoldás.

A játék által szerepeltetett kereskedők arany-kapacitása meglehetősen szűkreszabott. Ennek révén persze, kezeink idővel gúsba köttetnek – már ami az irányított tápolás lehetőségét illeti. Tegyük fel, szert





















teszünk egy több ezer aranyat érő varázstárgyra, melyre történetesen semmi szükségünk sincs – viszont eladván azt, vehetnénk karakterünknek valami általa nagy haszonnal forgatható/kamatoztatható cuccost. Nem fogunk, lévén kereskedő nem lesz Morrowind szerte, kinek elegendő pénze lenne megvásárolni azt. Valószínűleg a játékegyensúlyt féltették az alkotók ezen húzás iktatásakor, ám a megoldás sokkal inkább tűnik övön aluli kitolásnak, semmint elfogadható orvoslatnak. Az NPC-k immobilitása egy olyan dolog, amibe megint csak bele lehetne kötni, ám el is lehet fogadni – jómagam utóbbira hajlok. Egy ekkora méretű világban kifejezetten jól jön ha biztosak lehetünk benne, adott NPC két hónapra való játékidő után is ugyanott lesz, ahol hagytuk őt – noha aligha nevezhetnénk ezt realisztikusnak. Némileg lelombozó tud lenni továbbá, hogy sanszunk nem lehet barátságos emberekkel, lényekkel találkozni a vadonban. Ott csak a gyakás megy – sehol egy karaván, egy véletlenszerűen generált utazó, avagy valami ilyesmi. Jóllehet ezek iktatása révén a Morrowind világa minden idők eddigi legprofibb CRPG világa lehetett – bűvös szó, állj emitt – volna. A világ tehát még itt sem elegendően élő ahhoz, hogy 100%-osan komolyan vehessük – márpedig a cél ez lenne.

CONTSRUCTION SET

Léteznek akik elmarasztalják a Morrowindet a többjátékos támogatottság teljes hiánya révén. Ezen alapvetően statikus, történetközpontú világmodell azonban egyértelműen alkalmatlan a multiplay alapú játékra – az alkotók nem titkolt célja az volt már a fejlesztési munkálatok alatt is, hogy a valaha keltezett, legnagyszerűbb egyjátékos CRPG tapasztalást hozzák létre. Ezen írás pillanatában ki merem jelenteni, hogy fáradozásaikat siker koronázta – a kizárólagos szóló CRPG-k között a Morrowind a jelenlegi über. A darab örökérvényű szavatosságát a játékkal érkező fejlesztőkészletek garantálják, melyek segedelmével mindenki olyan világot, sőt lényeket (!) hoz létre, melyeket elképzelései s felkészültsége lehetővé tesznek. Jómagam komoly, elkötelezett Morrowind társadalom kialakulását várom a közeljövőben.

JÁTÉKÉLMÉNY

Nem ritka, hogy szerepjátékok kapcsán a „hatalmas, irtózatosan nagy" jelzőkkel riogatják egymást játékosok, mikor azok méreteiről beszélnek. Nos, a szerepjátékok valóban nagyon szoktak volt lenni – éppen ennek köszönhetik szavatosságukat. A Morrowind világánál nagyobbat s szabadabbat ellenben még aligha láthattunk a szórakoztató informatika amúgy már nem keveset látott mezein. Ez a játék ugyanis tényleg hatalmas, irtózatosan nagy, mondhatnók irdatlan méretekkel bír – mind bejárható területek, mind történeti támogatottság szintjén. Szemléltetés végett: egy amerikai fickó úgy magyarázott ki egy negyvenedik szintű karaktert, hogy egyáltalán bármi köze lett volna addig főhősének a játék „core", főbb történeti szálához. Egy másik Morrowinder állítása szerint hetek óta megy egyazon irányba, de még mindig nem állta fal, avagy leküzdhetetlen akadály robosztus lovagjának robosztus lépteit. A sallangok tehát, melyekkel sajna mind a szakma, mind a híradások szívesen dobálóznak: „hihetetlenül nagy, bejárható területek, elképesztő szabadságfok!" a Morrowindben bizony belgazolódni látszanak. Ismer már ez a műfaj számos, méltán klasszikussá lett darabot – Wizardryk, Might and Magicek, Gothic – melyikőjüktől is tagadhatnánk meg azon érdemet, hogy hatalmas világgal rendelkeznek. Morrowind világa azonban már-már akkora, hogy az ember csak úgy létezik benne, aztán csinál, ami ippeg adódik. Fennáll a veszélye, hogy bizonyos játékosokat alapból el is riaszt a szabadság ilyetén foka – ám az előbb említett Morrowinder negyvenedik szintű karaktere, kinek máig nincs semmi köze a játék főbb cselekményszálához, remélhetőleg őket is meggyőzik: ijedtségre semmi ok. Egyetlen sanszunk, ha elfogadjuk: a Morrowindet csak egészen hosszú ideig, s csak egészen komolyan lehet játszani. Ám pontosan ez az, ami egy szerepjátéktól elvárható s üdvözítő.

Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj, a Dalia, a Roppant

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	10
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	10
Zene-hang:	9

96

Remekbeszabott, hatalmas világ... Mely el-el száll



Manhattan Project
Duke Nukem

Duke Neked, Tyúk Nekem! Ezzel együtt is elmondható, hogy Duke bácsi harmadik eljövetele immár szemtelenül sok esztendeje várat magára. Az őskorban keltezett platformhős 1996-ban hódította meg a harmadik dimenziót, s vált a Földön valaha megfordult legsikeresebb FPS hősök egyikévé. Tucatnyi kiegészítőt követően számyra kaptak a híresztelések az izompacsirta további kalandjainak készültéről, mely munkálatok a Duke Nukem Forever címre keresztelt projektet takarják. S takarják, egyre csak takarják – immár számolatlan éve. Egy azon fejlesztések közül, melyek nem igazán óhajtanak befutni. A tavalyi E3-on bemutatott trailer alapján– mely egyébként a Manhattan Project korongon is ott figyel, megtekintése kiemelten javallott – egészen erős, látványos, hamisítatlan Duke játékra számíthatunk a Duke Nukem Forever képében.
Egyetlen hősnek sem tesz jót, ha túlzottan hosszú időn keresztül hallgat magáról. Nos, az ezekben a pillanatokban is őt nyüstölő rajongókon túl, Duke Nukem lassan már hetedik éve burkolózik hallgatásba, s egyenlőre semmi biztosat nem tudhatunk róla, mikor lesz lehetőségünk újra belebújni robosztus testébe. A 3D Realms érezhette, hogy a Dukera éhes rajongók tűréshatára rémisztően közel már – így a Duke Nukem Forever előtt egy, a kezdeti Duke hajtásokra emlékeztető darabhoz adták kultfigurájuk nevét, illetve valószínűtlen méretű bicepszeit is.



Halán léteznek akiket meglepett, hogy platformhősként említettük Duke Nukemet. Pedig tényleg, a kigyúrt, „hajpamacsó" idol az ID Software korai platformhősével, Commander Keennel karöltve mutatkozik be a kor Apogee platformok által meghatározott piacán. Ezek a művek már abandon ware kategóriás játékokként, minden valamirevaló oldies siteról lecsalogathatóak, sőt máig is elég szórakoztatóak ahhoz, hogy az ember eltölthessen velük pár percet még azelőtt, hogy a szpíkerből szóló prüntyi-prüntyi végül jobb belátásra bírná őt. A 3D Realms részéről így minden kétséget kizáróan koherens, egyúttal ötletes döntés volt Duke Nukem visszarepítése a tulajdonképpeni kezdetekhez, arról nem is szólván, hogy a Manhattan Project egyértelműen nevezhető hiánypótló alkotásnak. Nem sok platformjáték érkezik manapság, megkockáztatható, hogy jó ideje álmát alussza a stíl. Az időközben végbement „poligonizáció" persze a platformjátékok napjainkban csendes állóvizét sem hagyhatta érintetlenül - így Duke Nukem legújabb kalandjai gyakorlatilag 2D-ben, ám tulajdonképpeni 3D-ben képezik megvalósulás tárgyát. Platform szempontok szerint komoly előrelépés ez a stílus sikerültebb darabjaihoz képest, mint amit az ősöreg Abuse, avagy a Sierra féle Hunter Hunted nyújtottak a maguk idején. A platform vidék immár 3D, ám továbbra is 2D. Mindez csupán leírva hangzik furcsán, egy behatóbb szemle a screenshotokra, s az esetleges fátyol könnyedén rimúvolható.

I'M



Amióta Duke Nukem Duke Nukem - márpedig Duke Nukem mindig is Duke Nukem volt s az is marad, erről kár lenne vitát nyitni - azóta roppant lépteit alien hullahegyek, az őrület szélét nyaldosó rajongással adózó nőlények, s az amerikai hadsereg komplett állománya által sacc egy év leforgása alatt hasznosított munícióból származtathatótöltényhüvelyek szegélyezék. Ilyen arc ez a Duke - Istencszászárkirályisten, mondhatnók. Odapörköl, opcionál megugráltatja monumentális bicepszszerkezetét - a csajok ájulás szélén - majd tovább áll.

Egy igazi hajpamacsó persze minden körülmények között kész a bajba jutott nőanyagok megmentésére - nem csoda hát, hogy a Manhattan Project során csaknem minden egyes térképen számolnunk kell kimenekítendő hölgyikékkel. Ha vannak, úgy számuk rendszerint három. Ha meg nincsenek, akkor nem kell őket megmenekíteni. Mindenesetre sajátos, egyúttal üdvözítő csavar ez a 96-os FPS-hez képest, ahol az alienek által már kikeltésre előkészített nőanyagokat maximum egy irányított sorozattal menthettük meg az ennél jóval sanyarúbb Sors rémisztő karmai elől. Hasonlóan az FPS-hez, az idegenek itt is a már jól bevált, Duke Nukem, illetve Redneck Rampage szerű harcmodort alkalmazzák: kiiktatják a rend őreit, klónokat gyártanak önmagukról, majd nagy buzgón kontroll alatt tartják a vidéket. És akkor jön Duke. Egyszerű, remek recept, melynél mélyebbet - valljuk meg - nem is szívesen látnánk shotgunnal a bölcsőben született főhősünktől. Az FPS-hez képest persze ezúttal merőben más mind a helyzet, s természetesen a perspektíva is. A Manhattan Project szerencsés módon a lehető legkomolyabban veszi, hogy ő egy platformjáték: ennek megfelelően, az egészen impresszív méretű szinteken a stílustól elvárható s megszokott feladatok mindegyikével szembesülünk, megspékelvén tucatnyi, kifejezetten ötletes, afféle „dukeos" megoldásokkal is. Az alkotók már a kezdetekkor bedobnak egy zseniális ötletet, mely nagyfokú igyekezetről, egyúttal a Duke Nukem személye iránti, feltétlen tiszteletről tanúskodik. Duke előtt nem ismeretes az egészség, a HP fogalma. Nincs életereje. Egója van. De az aztán akkora, hogy még. Sőt, még annál is sokkal-sokkal nagyobb. Ha egy szuperhőst sorozat ér, csökken az egója. Ha pedig az egó megsemmisül - úgy egy szuperhős esetében ez az azonnali exitummal jelent egyet. Eddig a pontig, mindez jópofa átnevezés csupán. Életerő helyett egó. Igen ám, de Duke Nukem egója - s így tulajdonképpeni életereje - önnön jogán növekedhet annak függvényében, mily mértékű hatékonysággal is írtja főhősünk az idegeneket. Tökjó: mellbe terítesz egy pigcopot, kapásból ugrik plusz öt pontot az egód. Ugyanezt megcsinálod egy táposabb lénnyel - az már 15 plusz egópontot jelent. Ha képes vagy egészen látványos módon, és/vagy egészen rövid időn belül leteríteni a rád rontó idegeneket, egód varázsütésre számyal képtelen magasságok felé. Magyarán szólva, soha sem kerülhetünk lehetetlen helyzetbe, mikor is a ránk rontó négy pigcopot egészen biztos, hogy sansztalanok leszünk túlélni egészségcsomag nélkül. Elvégre ha az egyiket leterítjük, úgy nyerünk annyi egót, hogy a másodikat is sanszunk lehessen kinyúvasztani. Már, amennyiben szorult helyzetben lennénk. Szorult helyzetbe kerülni pedig nem nehéz - mint látni fogjuk, a Manhattan projectben ábrázolt harc szisztéma egészen élményszerű, mondhatjuk: sohasem ismétlődő szituációkat eredményez.

Fejlesztő: **SCS Software**

Kiadó: **Ubi Soft**

Konfig: **PII 300 64MB RAM**

Web: **www.dukenukemmp.com**

Értendő ez első sorban a komolyabb összetűzésekre, a mezei pigcopok egy szempillantás alatt elintézhetőek az ősrégi „letérdelek, szügyön küldöm" trükk segítségével. Nézzük, hogyan s miként mozog Duke. Nos, úgy, ahogy egy platformjátékban mozogni lehet. Ugrás szintjén már kisebb extrák mutatkoznak, lévén ugrás közben újabb ugrást kezdeményezve, egyfajta nagyugrás eredményezhető. Ez elengedhetetlen, amennyiben nagyobb távolságokat óhajtanánk átugrálni - elsajátítani muszáj, lévén a darab időnként egészen szemét - ez a legenyhébb szó - környezeti akadályokkal szórakoztat minket. Természetesen adott a megkapaszkodás lehetősége, ennek kivitelezéséhez nyomva kell tartanunk az ugrás billentyűt, s tenni ezt a megkapaszkodásra használni óhajtott felület közvetlen közelében. A Duke Nukem 3D egyik ötletesebb, s nem kevéssé meghökkentő újítása a bakancs billentyű volt - Duke mára tovább fejlesztette technikáját, így az ódon májlerúgáson túl képes már Sub-Zero szerű becsúszásra is - iránybillentyű+space - illetve a kisebb zavaró tényezőket nemes egyszerűséggel széttiporja. Szintén space az alkalmatlankodóra. Kiaknázván az immár „3D-ben ábrázolt 2D" lehetőségeit, az alkotók többször folyamodnak a „bejárható terület mögötti bejárható terület" féle megoldáshoz, az ekkor bevillanó zöld nyilak tök jók - nagy kár, hogy nem teszik egyértelművé a lehetséges útirányokat. Előfordul, hogy adott pontból lefelé, s felfelé egyaránt lehetségesnek tűnik továbbhaladnunk, ám csak az egyik irány választható. Kalandjaink során temérdek számú hordóra, ládára lelünk - ezeket mind-mind célszerű múlt időbe tennünk, lévén a dobozok extrákat, míg a hordók robbanóanyagot tartalmazhatnak. Utóbbiak gyakorta bontanak járatokat, kisebb helységeket a falba, melyek mögött hasznos kis cuccokra lelhetünk. Hasznos kis cuccok: nincsenek túl sokan, viszont éppen elegen. Adott mindenekelőtt a már említett egészségcsomag - baj még nem volt belőle, ha felvettünk egy ilyet. Maximális életerő esetén SEM célszerű egyébként magunk mögött hagyni ezeket - Duke egója simán kitolható a 200-as Álomhatárig, jóllehet 100-as érték felett folyamatos ütemben csökken vissza százra. Hasonló a szisztéma, mint a Quake III páncél-metódusa. Időnként szembejön majd velünk egy-egy jetpack, melyek felettébb látványos ámokfutásokat, egyúttal nélkülük megközelíthetetlen helyek felderítését teszik lehetővé. Használatuk automatikusan történik, elég csupán áthaladnunk rajtuk - míg szükség esetén, egy bal ctrl-al kis is kapcsolhatjuk a szakszerkezetet. Ekkor ugyan eltűnik, ám rövid időn belül újra hozzáférhetővé válik, meglelésének eredeti helyszínén. Ha úgy tetszik: respawnol. Két, fontosabb extra van még, ezek közül az egyik force field névre hallgat. Nem kizárt, hogy az alkotók Star Wars iránti rajongásuknak óhajtották volt árnyalt jelét adni - annál is inkább, mivel a második világ Főgonosza Darth Maul féle maszkban s lézerkarddal hadonászik, ám nem húzom meg a ravaszt a poén feje fölött. Nos, hogy force field. Ez egy egészen hatásos kis extra, mely időleges erőmezőt képez körülöttünk. Ami remek benne: golyó, személygépjármű rajta át nem hatolhat, viszont a mezővel történő érintkezés pillanatában dezintegrálódásba fog. Dezintegrálni jó. Akadnak majd térképek, melyeken lehetetlennek tűnik a továbbjutás. Jó példa Manhattan egy meglehetősen forgalmas utcája, ahol autók között lavírozva vagyunk kénytelenek a puszta túlélésért küzdeni - merthogy a száguldozók úgy csapnak el minket, mint Illés a hasát. Duke itt szellemesen meg is jegyzi, hogy: „ Mi a franc vagyok én?! Béka?!" - az ősöreg, Frogger címen futó, már szinte minden platformra megjelent klasszikusra utalván. Aztán van egy pont, mikor frankón nem lehet továbbjutni az autóktól - egyszerűen kivasalnak minket. A közelben persze elrejtettek az alkotók egy force field generátort, mely segítségével már atomjaira bonthatjuk a törvénytisztelő járművezetők gépkocsiit valamint testét, majd siethetünk dolgunkra, biztosítandó a világ

DUKE A ZSEBBEN

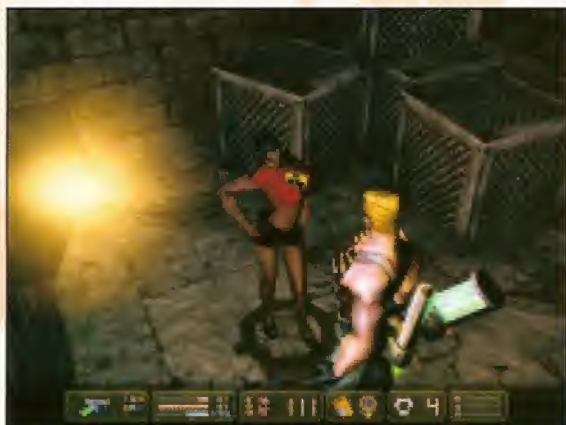
Meglepetés – az első Duke játék nem Gameboy-ra, hanem 1997-ben, a Tiger – gigantikus név korábban a kvarcjátékok piacán – Game.com elnevezésű (és igencsak rövidéletű) gépére készült el. A PC változat direkt konverziója; háromdés, beszél ("Shake it, Baby!"), meg minden. A „Király" 1999-ben folytatta az idegen ülepek szétrugdalását színes Gameboy-on, ahol Duke-kal egy távoli planétán, a Zorgoniták fogságából kellett megszabadulnunk, közben némi extraterresztriális belsőséget kiontva. A küszöbön liheg az első 32-bites hordozható Nintendo játék is – ha kedvező konselláció kínálkozik, június 19.-én kellene megjelennie a boltok polcain a Duke Nukem Advanced c. kis eposznak is, az ausztrál Torus Games stúdiótól (Jackie Chan Adventures, Planet of the Apes, Spider-Man 2; de ők követték el a GBC-s Duke-ot is) – arra azonban senki ne számítson, hogy szterinektől felpörgetve definitive pontot tehet az idegen invázió végére... Duke, mint a „királyok" általában... LIVES ON.













DUKE A TV ALATT

Az első 3D-s résszel szerzett mérhetetlen népszerűségéből fakadóan hősünk kapós franchise lett (a német cenzorok szorgos munkájának köszönhetően a „Duke-túristák" valósággal megrohamozták a kelet-európai boltokat - a szerző még emlékszik 1996 forró nyarára, mikor is tíz perc leforgása alatt a közeli boltocskából négy germán kolléga lépett ki sugárzó arccal, hónuk alatt egy-egy Duke Nukem 3-D feliratú dobozzal.); nem csoda hát, ha egyetlen év leforgása alatt SEGA Saturn, Nintendo 64, majd PlayStation átirat (Total Meltdown alcímmel) készült. Míg az N64 verziót az erkölcscsőszök vágóollója valósággal átszabta (még a sztriptiztáncosnőket is felöltöztették - itt már nem is lehet őket megölni), a többi változat gyakorlatilag hűen másolja az eredetit. Az ámokfutás a rá következő évben folytatódott: a frappáns alcímű Duke Nukem: Time to Kill (PS) c. epizódban Duke háta mögé kerülhettünk – a nézet „third-person"-ra változott (á la Tomb Raider). Hasonló hangvételű a Duke Nukem: Zero Hour (N64, 1999) ill. a tényleges folytatás, a Duke Nukem: Land of the Babes (PS, 2000) is. A rózsás jövő? Duke Nukem: D-Day (megin' third person; PS2) júniusban és Duke Nukem Forever (PS2, NGC, Xbox), „majd".



törvénytisztelő emberkéinek mielőbbi megóvását. Az utolsó extra nem sok mértékű fantáziáról tanúskodik, viszont nem zavaró: dupla sebzés. Felvesszük, sacc egy percig jó nagyokat fogunk durrogtatni, majd a jótékony hatás: tovaszáll. A csajok kimentésén túl akadnak egyéb, opcionális objektíváink. Minden térkép hemzseg az úgynevezett nuke-októl: kisebb, rombusz szerű alakzatok, melyeket össze kéne gyűjtenünk. Namost, a program abban az esetben is tovább engedi a játékot, ha egy-két nuke-ot hátrahagytunk volna. Erős a gyanúm azonban, hogy az igazán lelkiismeretes nuke-gyűjtők valamiféle meglepetéssel, extrával lesznek majd gazdagabbak. Minden térképen adott tucatnyi titkos helyszín is, melyek meglelése nem könnyű feladat - továbbra is kérdés azonban, vajon van-é valami gyakorlati teteje ezek felkutatásának, lévén a Manhattan Project sem plusz pontokkal, sem egyértelmű extrákkal nem díjazza példás igyekezetünket. Leszámítva természetesen az ezen rejtett helyszíneken fellelhető tápokat.

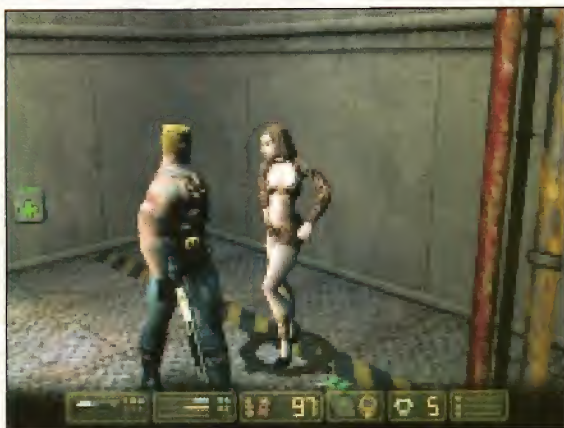
GOOD

A Duke által hasznosítható fegyverarzenál áldásos módon változatlan formában kerül ábrázolásra a Manhattan Projectben is. A referencia mű természetesen a 96-ban keltezett, mitikus FPS. Be kell vallanom ugyanakkor, ez idő szerint nem jutottam a program végére, így nem láthattam még az összes fegyvert sem - ám a csőbomba, a Duke Nukem féle shotgun, az irgalmatlan mértékű ismétlésszámáról híres géppisztyu s a kicsinyítő után kizártnak tartom, hogy az alkotók kihagyták volna az RPG-t, teszem fel. A csőbomba több esetben bizonyul leghatékonyabb eszközeink egyikének. Szinkronban az FPS-ben ábrázolt csőbombával, a robbanás ereje egészen impresszív, mondhatnók: destruktív. Egyetlen szeretetcsomag tetszőleges számú idegent szed szét, mindössze a jó időzítésre kell ügyelnünk. Különösebb gondot ez sem jelenthet, lévén megszokott módon, általunk kívánt időben detonálhatjuk azt. Avagy, azokat. A vérbeli idol lutrira nem, csak biztosra megy. A „z" billentyű gyors nyomkodása révén több bomba is installálható. A játékban ábrázolt fegyverek, tűzharcok teljesen rendben vannak: torkolattűz, különféle effektek, sőt a töltényhüvelyek, sörétek kirepülése is egész hihető. Kár, hogy pillanatokon belül felszívódnak. Szétlőtt opponenseink annak rendje s módja szerint nyomatják magukból a paradicsomlevet, Duke a vérükben fürdik, hú de sirályosság! Ám, mérlegelendő a Manhattan Projectet nyüstölő gyermekemberek szüleinek esetleges aggályait, a hullák rövid időn belül eltűnés tárgyát képezik. Ja, és Duke bakancsa sem hagy vérnyomokat a padlón, hiába is törtetünk még kellő időben a vérbe fagyott tetem közepébe. Az opciók között persze adott a vérbő jelenetek teljes körű leszabályozása is, Duke azonban így aligha fogja a hozzá méltó formát hozni. Meglehetősen röstellem, ám nem jut eszembe annak a fickónak a neve, kinek szinkronhangja s nyersmarhahús modora Duke Nukem kultuszáért éppen annyira felelős, mint a 96-ban még forradalminak nevezhető FPS motor mindmáig élvezhető színvonala. Örömmel konstatálhatjuk, hogy Duke eredeti szinkronhangja a Manhattan Projectben is hallószerveinket örvendezteti, sőt: idolunk, ha lehet, még kisebb mértékű empatikus készségről tesz tanúbizonyságot a lemészárolt s lemészárlásra váró idegenek kapcsán, mint bármikor az eddigi történelem során. Duke beszólásai annak rendje s módja szerint, kivétel nélkül ülnek, sőt még megmosolyogtató öniróniára is tellett az alkotóktól. Duke monológja, miután konstatálja egy bezárt ajtó színkódos kártyával nyitható voltát: „Affene, valaki megfizet ezekért a ki**szott színkódos sz*rokért!" avagy egy nagyobb, Duke-hoz is közeli robbanáskor: „affene, ez tuti nyomot hagy..." Előfordul ugyanakkor, hogy többszöri elhalálozást követően Duke Nukem velünk együtt fakad valami egészen ízes szitokra - persze angol nyelven. Duke tehát továbbra is extraménő, extraalpári, extravadparaszt - ahogyan szeretni lehet





















őt. Egyébként az FPS-ből ismert, s már említett színes kulcskártyák rendre ránk-ránk köszönnek a térképeken. Előfordulhat, hogy Duke nem lesz hajlandó kinyitni valamely színkódos ajtót, mégha az annak kinyitásához szükséges kártyakulcs a birtokában is van. A jelenség egyértelmű bizonysága egy vagy több, hátrahagyott néninek, kiket még nem szabadítottunk ki. Úgyhogy battyogjunk csak szépen vissza, s mutassuk meg, milyen egy Igazi Férfiember. A csajok rendszerint olyan bemozgásokkal nyugtázzák igyekezetünket, hogy azok láttán energiabefektetésünk garantáltan többszörös megtérülés tárgyát képezi. Amennyiben a kelleténél többet bénáskodnánk, úgy előfordulhat, hogy elfogy a muníciónk. Ilyenkor józszerivel tehetetlenek lennénk, ám a program meg-meg előlegez nekünk egy-egy életmentő sörétesdobozt. Nos, méghacsak könnyedebb műfajról is van szó, alkotói oldalról mégis üdvözítő az odafigyelés ilyetén foka. De nem?

MARADHAT

A program grafikájának legnagyobb erénye, hogy alkotói képesek voltak megőrizni a Duke Nukem 3D-re jellemző képi világ atmoszféráját, erőteljes hangulatát. A kezelőfelület dizájnja például, mintha 1996-ban fogant volna az azt megalkotó grafikus elméjében. Az eredeti Duke Nukem téma újrakevert taktusait idéző főcímzenén túl, a Manhattan Projectben fel-fel csendülő, félkemény háztartási rock bájosan égő, parodisztikus mivolta szintúgy kedvünkre való lehet - szóval, hangulat szempontjából nem érheti elmarasztaló szó a játékot. Duke, az idegenek ábrázolása, animációja a stílus elvárásainak abszolút megfelelnek, sőt az ügyes textúraszerkesztés révén még akkor is teljesen élvezhető marad a grafika színvonala, ha bezoomolunk. X billentyű. Látványos, ám kevéssé praktikus funkció - egyik legnehezebb dolgunk a játék során így is a szembejövő idegenek minél gyorsabb ütemű lereagálása lesz, bezoomolt üzemmódban pedig jelentősen csökken a belátható távolság. Értékeltem továbbá, hogy az alkotók számos esetben folyamodtak több módon is leküzdhető környezeti akadályok szerepeltetéséhez - mikor látszólag valami egészen nyaktörő mutatványra kényszerülnénk, érdemesebb körbenézni a bejárható helyszíneken. A könnyebb, logikusabb megoldás sokszor szó szerint is a hátunk mögött van. Remek példa erre nézve, mikor vagy hét-nyolc csövön keresztül kéne felküzdenünk magunkat a csatornarendszerből a felszínre. Minden egyes ugrás hibátlan ütemezést s pixelpontos elrugaszkodást követel meg, ellenkező esetben emeleteket zuhanunk vissza - kezdhetjük az egész ugri-bugrit elölről. S mikor az emberben már ébredezni kezdene a gyanú, mely szerint szellemi szadisták által készített játékot nyomat, ötletszerűen mászik be az első, tíz méterre onnan fellelhető csőbe. S láss csodát: ott figyel egy jetpack, a feljutás innentől fogva már nem okozhat gondot. A játék egészére jellemző, kitolásnak álcázott, ám több, egyszerűbb módon is leküzdhető akadályok, ügyességi feladványok kifejezetten szórakoztatóvá teszik a Manhattan Projectet, mely ilyen formában abszolút méltó tisztelgés mind a platformjátékok alapvető nagyszerűsége, mind Duke Nukem mitikus alakja előtt. Az egyes világok záróakkordjaként hamisítatlan arcade hagyományok elevenednek meg - a Manhattan Project szép számban, s nem kevésbé erőteljes kivitelben méri a bossokat, akik lebírása természetesen csak s kizárólag kitapasztalandó, majd szisztematikusan végrehajtandó módozatok felhasználásával lehetséges. Egy kiegészítő info: a mű látszólag önhatalmúlag, automatikusan ment, mikor ippeg elmentésre érdemlegesnek találja performanszunkat. S közben nem is - az F5 billentyű segítségével bárhol s bármikor menthetünk, míg az állás visszatöltése F9-el kérvényezhető. Meglehet, hogy másnak ez egyértelmű, én csak több órányi játék után ébredtem rá. Akárhogy is, a PC-s történelem során először, Duke és fogyni képtelen opponensei végre kézzel fogható 3D-ben érkeztek közénk, még ha sajátos módon, egy alapvetően két dimenziót hasznosító játék során is tették így. Mindez azonban reménykedésre adhat okot azt illetően, hogy hamarosan újra így cselekednek. Duke Nukem, waiting Forever?

by GyZ



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	8
Zene-hang:	8

80

Duke a régi, de mikor lesz nekem ekkora bicepszem?

LE MANS 24 HOURS

Vajon milyen lehet egy teljes napon át autóversenyezni? Délután négykor bent izzadni a kocsiban, ahogy a felvezető kör lassan véget ér, két lassító sikán után befordulsz a célegyenesbe, finoman érinted a gázt, majd mikor felgyúlnak a zöld lámpák, letaposod a pedált a padlóig... az autó üvöltve tör előre, de nincs esélyed rögtön legyűrni az ellenfeleket. Ugyanígy gyorsítanak ők is, hogy aztán időben váltsanak, kímélve a motort. Arra ugyanis még szükség lesz, jó sokáig, sőt, még annál is tovább. Ahogy rójátok a köröket, lassan megnyúlnak az árnyékok, késő délután lesz már, mire a második pilóta veszi át az autót: amint végeznek a tankolással a, lefejted magadról az öveket, kikászálódsz a bukócsövek közül, és kiszeded a személyre szabott ülésbetétedet. Nem telik el egy másodperc és másik kerül a helyére, társad belehuppan, becsatolja a hatpontos övet, te segítesz neki a csatokat meghúzni, hogy szorosan tartsa a testét egy esetleges balesetkor. Megcsapkodod a sisakját, hogy jó utat kívánj, és mikor bömbölő motorral elhúz a srác a boxból, ólmos fáradság vesz rajtad erőt. Elvégzed a kisdolgodat, beszélsz egy pár szót a szerelőkkel, majd valahol a boksz leghátsó zugában, ahová a legkevesebb zaj jut el a pályáról, összekucorodsz egy fekhelyen, és álomba merülsz...

Megtudtam, hogy meg kellene nézni, hogy milyenre sikerült a Le Mans 24 hours játék. Mire én: Most? Az két éves program, nem? Végül is nem lett igazam, de nagyot nem is tévedtem. Mert hogy ez igazából nem egy új program. Az Infogrames már kiadta 2000 végén az első verziót, amit pedig most alkalmam volt kipróbálni, az az 1.5-ös változat, tehát frissebb, szebb, jobb. Előrebocsátom, nem nagyon szeretem az arcade autóversenyeket, és először ehhez a játékhoz is szkeptikusan közelítettem. Azután kellemesen csalódtam. Persze nem hipp-hopp jött a megvilágosulás és a fényes gyönyör, némileg egymáshoz kellett csiszolódnom a játékkal, mire kijelenthetem, hogy érdemes vele időt tölteni.

Na lássuk csak: van egy autóverseny program, amelyben három különböző kategóriájú autóosztályban mérhetjük össze az erőnket a magával a Mesterséges Intelligenciával (AI), aki itt éppen nem is buta... A három osztály a GT autók, a nyitott és a zárt „prototípus" kocsik. A GT autók valódi utcai autókból vannak átalakítva, még ha ezek az utcai autók nem is a mindennapi típusok. Van itt Porsche 911 Turbo, Chrysler (Dodge) Viper, meg miegyéb. Amikor elindult a széria – mármint nem a Le Mans, hanem a köréje szerveződő GT bajnokság – a legtöbb GT autót megvették a helyi közértben, aztán átalakították versenyautónak. Persze a gyár megkönnyítheti az átalakítást, ha egy eleve könnyebb, versenyre félig-meddig előkészített autót árul. Mára már a Chrysler is így csinálja, persze a Porschéból a GT2, meg hasonló könnyített szériák már korábban is voltak. A nyitott prototípust talán nem kell bemutatnom, de ha mégis, akkor legyen elég annyi, hogy itt az autók kábé úgy néznek ki, mint egy Ferrari F50, csak nincs teteje, meg szélvédője, ezért a pilótabácsi zárt bukósisakban versenyez, és nem örül, ha esik az eső. A zárt prototípusok alapjai eredetileg a szupersportkocsik voltak, ám egy idő után az itt megjelent autókat az FIA szigorú szabályozás után kikényszerítette az utcára. Ezért jelentek meg a Mercedes CLK GTR és a Porsche GT1 az autószalonokban, még ha a másfél millió márkás vételáruk nem is tette bestsellerré őket.

A játékot elindítva a meglehetősen unalmas intro után, a szokásos funkciókat láthatjuk, ha sikerül kivárni: a program egyik gyengéje az állandó töltikézés... kiteszi, hogy „please wait", vagy még ezt sem, kitesz egy képet, aztán „loading", és alul egy kék csíkocska kúszik balról jobbra. Már kezdem megszokni, legalább van időm felhívni a rég nem látott barátokat... Szóval van gyors-verseny, bajnokság, Le Mans, hálózati játék, harcolhatunk az idő ellen, opciók, kilépés.

Ebből talán csak a Le Mans versenymód szorul magyarázatra, itt versenyezhetünk a „nagy" Le Mans-i pályán, illetve a Petit Le Mans-on, amely név franciául van és kábé annyit tesz, hogy pici Le Mans. Így már könnyen kitalálhatjuk, hogy hol is van ez a „pici" pálya... persze, hogy Amerikában :-)





Fejlesztő: **Melbourne House**

Kiadó: **Infogrames**

Konfig: **PII 333 64MB RAM**

Web: **www.lemans-game.com**







ÍGY NYERD MEG A JÁTÉKBAN A MERCEDES CLK LM-ET!

Az egyik legjobb bónusz autót, a zárt prototípus kategóriájú Mercit akkor nyerheted meg a játékban, ha a Le Mans-i pályán Time-trial-ban 3:39-nél jobb kört futsz. Ez az úgynevezett goal time. Az időt nem lehetetlen megfutni, ha a szintén zárt prototípusok közül kiválasztod a McLaren F1 LM egyik változatát: a GTC Competition nevű kocsit. Mielőtt elindulsz, állítsd be a kocsit: vedd le leszorítóerőt, amennyire csak lehet (downforce), az üzemanyagot szintén vedd le a felére (fuel), a váltót állítsd balanced-re, a gumit puhára (soft). Ezek után már csak a Le Mans-i pályát kell megtanulnod, állítsd jó sok körre a távot, tanuld a pályát, ha pedig elfogyna közben a nafta, akkor kezdd újra. Előbb utóbb meg lesz a Merci, hiszen azzal a McLarennel 3:31-es kört lehet futni, tehát ne add fel, ha elsőre nem sikerül! Mercivel meg majd könnyebb lesz a Petit Le Mans-t megnyerni, és akkor kapsz olyan autót, amivel a „nagy" Le Mans-on is sikerrel indulhatsz. Ott ugyanis a zárt prototípusok már nem mehetnek...

Hogy miért pont Amerikában: amikor egyre jobban beindult a verkli, és nőtt a Le Mans-i verseny népszerűsége (a kilencvenes évek elején még haldoklott a versenyág) beindult a GT sorozat, majd, hogy a nyitott prototípusok is tudjanak versenyezni (addig csak évi egy versenyük volt) az amerikaiak beindították a Le Mans Series-t, ahová benevezett a BMW és az Audi is nyomban. Na ja, fontos piac a németeknek az amerikai...
Visszatérve a játékra: van ez a két pálya, a „petit" és a „sima" Le Mans, ezen lehet versenyezni szuper-hosszútávon. Akár 24 órán keresztül is játszhatunk, ami nagyon jó móka, ha el tudjuk menteni (elárulom: el tudjuk, ehhez a boxba kell hajtani), és ha élvezetes maga a játékmenet. Több választható lépcsőben indulhatunk a hosszú távú versenyeken: tíz perctől a teljes huszonnégy óráig. Külön öröm, hogy mindet végignyerve jobbnál jobb bónusz autókat kapunk, az utolsó, a 24 órás verseny végére, ha minden igaz kettő is jár. Ez a kettő a formája alapján (amíg le van zárva a bónusz kocsi, csak egy sziluettet láthatunk az autóból, a fejlődés opcióban) a Porsche 962 és a Mazda wankel-motoros versenyautója. De ha nem az lesz, akkor sorry :-)

Az autók vezetése először nagyon közvetettnek tűnt, olyan lassan kanyarodtak, mintha tengelyig a mocsárban állnának... hála a tervezőnek, ezt át lehet a Controller opciókban variálni, fel is tettem rögtön a legérzékenyebbre a kormányzást (a gáz és a fék már ott volt). Ezután kellemesen vezethető lesz a járgány, de nagy varázslatot ne várjunk, hiszen arcade-ról van szó. Mindazonáltal volt, hogy a Viper egy féktáv alatt kitette a fenekét, persze nem volt nehéz összeszedni, de legalább eljátssza, hogy juj-de-nehéz-vezetni. Amire figyelni kell, az a féktáv: ha időben nem lassítunk, és a kanyarban próbálunk fékezni, a kocsi nagyon elkezdi tolni az elejét, tehát, ha elbambultunk, akkor érdemes pumpálva fékezni, ez még valamennyit segít. Mindent egybevéve, nem olyan könnyű az irányítás, mint képzeltem, egészen élvezetes, hogy szűk az a tempótartomány egyes kanyarokban, ami még éppen „elfér", de nem veszítünk súlyos másodperceket. A hangok már nem ennyire jók: alapvetően nincs baj, de motorhang túl halk. A kellemes vezethetőségen kívül további jó pontokat szerez a játék a grafikával és az ellenfelekkel: az előbbi az autók modellezettsége okán: még sose láttam olyan autós játékot, ahol nemcsak a féktárcsa van modellezve az autók felnije mögött, de a féktárcsán még féknyereg is van! Sajnos az autók nem törhetőek, de annyiféle valódi Le Mans-i versenyautócsodával száguldhatunk, és ezek olyan tökéletesen vannak lemodellezve, hogy én igazából nem is hiányolom a törést. Míg egy NASCAR, vagy egy F1 a test-test elleni küzdelemről szól, előzésekkel, néha balesetekkel, a hosszú távú versenyeken maga az idő az ellenfél: ha összetöröd a kocsit, lehet csomagolni, és viszlát egy év múlva... így aztán mindenki vigyáz a saját autójára, mint a hímes tojásra. Baleset is leginkább a fáradtság és a rengeteg lekörözés miatt van, ez utóbbinál ne felejtsük el, hogy vannak olyan autók – különböző kategóriákban persze - ahol egy kör alatt akár 20 másodperccel is nő a különbség az élen haladókhoz képest. Megint elkalandoztam... Szóval a grafika: Az igazi csemege a pit-stop: a cikk elején említett tankolás és kerékcsere igényes 3D babákkal „el van játszva", ami rendkívül hangulatossá teszi a játékmenetet. Visszatérve az ellenfelekre: a legnehezebb fokozatban is utolérhetők, de ahhoz szinte hibátlanul kell a köröket futni... jó ütemben fékeznek, és látványosan távolodnak kigyorsításkor: éppúgy, mint a valóságban. Miközben játszunk, lassan beesteledik, a reflektorok felkapcsolódnak, a pályát elöntik a fények, az égen megjelennek a csillagok... Igazi hangulata van a programnak! A játékot végigvinni úgy a legkönnyebb, ha a Time-trial és Championship módban játszva megnyerjük a bónusz kocsikat, így sokkal elérhetőbbé válik a következő győzelem. Ez az előre menetelés, egyfajta karrierszerű játékmenetet tesz lehetővé, ami sokáig lekötheti a játékost.

Egyszóval, amikor leültem és végigásítoztam a Le Mans 24 hours intróját, nem gondoltam volna, hogy ilyen jót fogok játszani. Szépen kidolgozott autók, és nagyszerű hangulat... Mindezt megkaphatjuk, ha kivárjuk a sok töltögetést...

Patrik

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	9
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	10
Zene-hang:	7

90

Kitartás... Ez a játék hosszú távú



Grand Theft Auto III

„A játékpiac kifogyott az ötletekből„ – vonhatjuk le a következtetést abból az egyszerű tényből kindulva, hogy az idei játéktermés nagy nevei mind egy-egy nagy legenda folytatásai. A Heroes of Might & Magic és a Might & Magic sorozatok legújabb epizódjai által okozott megrázkódtatáson is épp, hogy csak túl vagyunk, máris itt az E3, ahol már in-game videót mutogatnak a Doom 3-ról (minimum konfig: GeForce 4 Titanium!), és a piac által vezérelt közízlés rabjai – azaz mi, a játékosok – már most epedve várjuk a Quake 4-et, vagy az Unreal 2-t.
Ugyanakkor számomra, és szerencsére mind több játékostársam számára egyre fontosabbá válik az egyéniség, az egyediség – valami, ami által többé, mássá válik egy játék. Sajnos nagy általánosságban elmondható, hogy a folytatások semmi újat nem tesznek a frisseségre éhező gamer társadalom asztalára.
Jóllehet, a felsorolt játékok mind csupán korszerűsített kópiái önmaguknak, a fenti megállapítás mégsem tökéletesen helytálló. Némely folytatás ugyanis ténylegesen globális előrelépést tud felmutatni elődjeihez képest. Mit? Hogy mondjak egy példát is? Ja... tessék – GTA 3!



Hogy a Grand Theft Auto sorozat eddigi részei miért, és mitől lettek olyan sikeresek, hogy valójában miről is szóltak, és milyen hatást váltottak ki az emberekből, arról minden kedves olvasó képet kaphat jelen számunk Budget Játékok rovatából. Hogy a kritika valóban olyan erőteljesen kiszállt a programok erőszakossága ellen, vagy csak a nosztalgikus érzületű szakújságírók lelkesedése csinált a bolhából elefántot, nem tudom. Egy azonban biztos: a GTA előző két része méltán foglalja el az őt megillető helyet minden játékrajongó polcán a „K„ betűnél. „K„, mint klasszikus.
A sorozat legújabb epizódjának készültéről folyamatosan röppentek fel a hírek, de a PlayStation 2 verzió megjelenésekor mégis minden PC játékost letaglózott a fejlesztők kijelentése, miszerint PC konverzió, mint olyan, nem lesz.
A hír kacsának bizonyult – hogy szerencsére-e? Az hamarosan kiderül...

Back in business

Azt hiszem, nyugodtan nevezhetjük gázosnak azt a helyzetet, amikor a szívünknek kedves nő – aki előszeretettel hangoztatja lépten-nyomon, hogy ő bizony csak egy kezdő fruska a szakmában – egy sikeres rablás után az ember fejéhez nyomja a pisztoly csövét.
Talán még ennél is gázosabb a szitu, ha az ember muszájból el is viszi a balhét kettejük helyett. Nem mondom, a kórház még viszonylag kibírhatós ügy, de a sitt már kevésbé.
Kész szerencse, ha az embert a rabszállítóban összehozza a sors egy olyan kaliberű fickóval, mint 8-ball. Igaz, a neve elég fura, de mindjárt jobban megérthető, ha az ember vett egy pillantást a srác tar kopasz feka búrájára, ami pont úgy fénylik, mint a fekete golyó a billiárdban. Persze ő sem egy igazi nagykutya – hiszen akkor mit keresne itt velünk –, de jók a kapcsolatai, és a szakmájában ő a legjobb. Mármint a robbantási szakmában, ugyebár.
Így némileg javít a szabadlábra kerülésünk esélyein, ha egy ilyen span bevesz minket a menekülési buliba.
Cserébe nem is kér mást, mint hogy furikázzuk el őt egy biztonságos helyre, ahol átöltözhetünk – ami nem is rossz ötlet, figyelembe véve azt, hogy narancsszínű rabruhában nem olyan nagy az elvegyülés esélye a tömegben.
Ha ezek után még össze is hoz egy találkát nekünk Luigival, a helyi örömlányok „keresztapjával„ némi könnyed munka szerzés céljából, hát igazán hálásak lehetünk neki. Éljünk hát a lehetőséggel – mert bár a sofőrködés nem a legmenőbb meló, de kezdésnek jól fizet. És ami még fontosabb: innen már csak feljebb lehet jutni az alvilági ranglétrán.

Nos, valahogy így indul a mi kis történetünk a Grand Theft Auto 3-ban. Egészen pontosan akkor



Fejlesztő: **Rockstar Games**
Kiadó: **Take 2 Interactive**
Konfig: **PIII 450 96MB RAM D3D**
Web: **www.gta3.com**

kapcsolódunk be a történetbe, amikor 8-ball haverunkkal megpattanunk a rabszállítóból egy kocsival. Innentől kezdve csakis rajtunk áll, vagy bukik, hogy mire is visszük Liberty City alvilágában.

A BŰN KIFIZETŐDŐ

Rövid áttekintés következik azoknak, akiknek halvány lila gőzük sincs arról, miből is áll a GTA sorozat által nyújtott játékélmény. Remélhetőleg az előző fejezetben már kiderült, hogy egy bűnözőt kell alakítanunk - (anti)hősünk igazán gátlástalan fickó, aki nem átallja bűnözői mivoltának teljes kelléktárát bevetni annak érdekében, hogy megbízói misszióit teljesítse. A sikeresen elvégzett megbízatás ugyanis igen szép summával kecsegtet – ez pedig nem utolsó szempont Liberty Cityben.
Ennek érdekében bizony kocsit kell lopnunk, fegyvert kell viselnünk és használnunk, és természetesen szükség lesz még az eszünkre és az ügyességünkre is. Mindez nagyon jól hangzik így, elméletben... de mi a helyzet a gyakorlattal?

AZ ALAPOK

Bővebb áttekintés következik azoknak, akiknek halvány lila gőzük sincs arról, miből is áll a Grand Theft Auto 3 által nyújtott játékélmény. Kezdjük talán a legfontosabbal: az autó, és vonzatai...
Nos, a GTA 3-ban nincs szükségünk arra, hogy autót vegyünk. Sokkal egyszerűbb (és valljuk be: vonzóbb) lenyúlni valaki más autóját az út széléről, vagy ami még jobb: kirángatni a jogos tulajdonost jogos tulajdonát képező járművéből, és elrepeszteni. Esetleg még el is gázolni az aktuális delikvenst – de erről majd később.
Alaphelyzetben egyszerűen csak oda kell sétálnunk egy gazdátlan kocsihoz, feltépni az ajtaját, és szimplán bevágódni. Ilyenkor csak arra kell figyelni, hogy ne nagyon legyen a közelben szemtanú főleg egyenruhás, mert ez esetben könnyen megugrik a körözöttségi mutatónk. (Megjegyzendő, hogy Liberty City szociális moráljára jellemző módon az esetek nagy többségében ez igazából nem jelent problémát. A lakosság, de még a rendőrök is félrefordítják a fejüket. Bármilyen ritka is azonban, hogy egy akciónk szemtanúja felnyomjon minket, azért néha megtörténik. És valljuk be: igen kellemetlen, amikor az embert egy időre menő küldetés kellős közepén kirángatja egy járőr a kocsiból a pirosnál.) Ugyanez igaz akkor, ha a kocsi riasztója megszólal. Ilyen esetben minden esélyünk megvan arra, hogy körözés alá kerüljük, mint autótolvaj. Szerencsére a riasztók igen hamar kifogynak a szufiából...
Akad némileg erőszakosabb megoldás is azok számára, akik törvénytelen úton óhajtanak járművet szerezni maguknak. A tézis szerint a békés polgár üldögél a pirosnál egyik karját a kormányon nyugtatva, mikor is emberünk odasétál, és kirángatja őt az autóból.
Természetesen a fentebb említett kondíciók itt is érvényesek, azzal a kiegészítéssel, hogy a megrövidített járműtulajdonos reakciója már kevésbé kiszámítható, mint a szemtanúké.
Jó esetben az illető bepánikol rendesen, és a szélrózsa négy irányába szalad (képzavar megvolt?). Nem mindenki tűri azonban, hogy holmi jöttment sittes digó arc lenyúlja a kocsiját: az ilyen kaliberű delikvens igyekszik minél hamarabb kirángatni minket autójából, és visszafoglalni a volánt. Verjük meg jól – erről szintén később.
Még gázosabb a dolog, ha az illető valamely helyi banda tagja – legyen az akár a triád, akár a maffia, valamely utcai banda, vagy a rendőrség. Ilyen esetben ugyanis könnyen előfordulhat, hogy a tulaj közelben tartózkodó spanjai a segítségére

**„Miközben a játék designján törtük a fejünket, heti rendszerességgel összeült a csapat, és egy-egy éjszakára bevettük magunkat valakihez, és csak néztük a filmeket... (na és persze ez jó indoklása volt az össznépi sörözésnek is:-)
Egy csomó filmet végignéztünk, olyanokat, mint a Bullit, a Casino, a Scarface, a The Warriors, vagy a Debbie does Dallas... Gyakorlatilag bármi olyat, amiben jó kis autós üldözések vannak, meg bandázás, meg jó sok akció..."**

Les Benzies
Rockstar Games/DMA Desing























GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2002

A évenként rendre megrendezett játékfejlesztői konferencia tavaszi san josé-i díjkiosztó gáláján (nem meglepő módon) a Grand Theft Auto 3 már tavaly megjelent PS2 verziója három komoly díjat is besöpört: egy különdíj mellett a Rockstar Games vihette haza az év legjobb játékának, és az év legjobb játékdesignjának kijáró díjat is.
A PS2 verzió valóban lenyűgöző: ám a készítők és a szaksajtó egyet ért abban, hogy a PC verzió még annál is kidolgozottabbra és szebbre sikerült. Lássuk!


GRAND THEFT AUTO III – PS2


GRAND THEFT AUTO III – PC

sietnek, aminek nagy ruházás a vége.
Nem egyszer előfordult velem, hogy amikor épp egy nyálasképű feka srácot nyúltam volna le, a semmiből előtűntek a haverjai – pisztolyok balról, bézbólütők jobbról, miazmás
Nyugodjanak békében...
Az előbbiekben bemutatott kocsirablás advanced verziója, amikor egy mozgásban lévő autót teszünk magunkévá. Ilyenkor akár ki is állhatunk az út közepére, és a láttunkra lassító járgányból kihámozhatjuk a tulajt, vagy akár nekiállhatunk szaladni is kocsi után. Ha a „sprint„ funkciót használjuk ilyenkor, kis égi segítséggel akár még utol is érhetjük...vagy nem.
Szintén említésre méltó, és jelen fejezeten belül megemlítendő a hivatalos járművek lenyúlásának esete. Amennyiben taxit vagy mentőautót lopunk, úgy lehetőségünk adódik az adott járgány konkrét funkciójával élni: így felvehetünk és furikázhatunk utasokat a városban (és még pénzt is kapunk érte) á la Crazy Taxi, vagy segíthetünk a rászorulókon mihamarabb a kórházba jutni – lévén sem pap, sem templom nincs a játékban, ez az egyetlen működő mód hosszú-hosszú bűnlajstromunk levezeklésére, hahaha...
Valójában nem túl hasznos, de megemlíthető még egy dolog a témában – igaz, a metró használata nem azonos a különböző járgányok navigálásával, de tény, hogy a lehetőség adott: elmetrózhatunk a város egyik pontjából a másikba, akár a felszíni metrón, akár a földalattin.

Maga az autóvezetés, mint olyan semmiben sem különbözik a más árkád jellegű gamékban megszokottaktól: kurzorbillentyűk, miazmás, á la Midtown Madness, és sorolhatnám. Fontos azonban, hogy a város tényleg hatalmas kiterjedés miatt tájékozódásunkat segítendő egy radar áll rendelkezésünkre a screenen – oké, ez idáig alapkiszerelés az ilyetén stuffok esetében, viszont nem árt tudni, hogy rengeteg útrövidítés egyáltalán nincs jelölve a térképen: sikátorok, gyalogsétányok, lépcsők, ahol mi simán értékes másodperceket nyerhetünk egy időre menő küldetés, vagy a zsaruk elől menekülés közben.
Nem egy ilyen „rejtett„ helyen különböző hasznos cuccok is fellelhetők: életerőnk szintjét emelő itemek (kék gömbben egy szív), állóképességünket javító itemek (kék gömbben egy piros-fehér kapszula), vagy a körözöttségi mutatónkat csökkentő itemek (kék gömbben zsarujelvény). A tényleges mozgáskörünkön kívül (értsd: a várost körbefutó úton túl) is találhatunk ilyen helyeket, amelyeket nem árt észben tartani, a radar ugyanis nem jelöli ezeket a pontokat.
Apropó, radar: ez a kis térképpel egybekötött kijelző folyamatosan mutatja otthonunkat (kis lila házikó), ahova besétálva elmenthetjük az állást – ha a kocsinkkal beparkolunk a garázsba, a játék azt is elmenti nekünk. Szintén itt találhatunk mindig egy jóféle baseballütőt is, hogy semmi esetre se kelljen önvédelmi alkalmatosság nélkül nekivágnunk a kocsikázásnak.
A radar szintén jelzi a számunkra elérhető megbízók tartózkodási helyét. A megbízók mellesleg periodikusan változnak, ahogy haladunk felfelé a ranglétrán. A kisstílűbb bűnözőket leváltják a komolyabb alvilági figurák, ahogy a kisebb melókat a komoly megbízások.
Némileg hátrányosabb számunkra, hogy bizonyos létfontosságú pontokat a térkép nem jelöl. Ilyen például 8-ball garázsa, ahol bombát szerelnek a kocsiba, vagy a műhely, ahol megtört kocsinkat javítják fel és festik át (ez mellesleg a zsaruk egyetlen lerázási módszere), vagy a fegyverbolt, ahol értelemszerűen különböző kaliberű munkaeszközöket vásárolhatunk, de ha a megbízás során főnökünk szerint szükségünk lehet fegyverre, azt is a bolt hátsó udvarában vehetjük magunkhoz. Jóllehet, olyan küldetések

esetén, amikor ezen helyek igénybevételére célzottan szükségünk van, a radaron feltűnik az ikonjuk, de ha saját célra szeretnénk felhasználni őket, kénytelenek vagyunk emlékezetből, saját kognitív térképünk segítségével odakeveredni. Ha például egy megbízás során egy adott autót kell elrabolnunk és a műhelybe vinnünk átfestésre, a műhely pontos helye megjelenik a radaron – amikor azonban a küldetés során nincs szükség a műhely szolgáltatásainak igénybevételére, vagy éppen két küldetés között vagyunk, és a rendőrök veszettül üldöznek minket, bizony tudnunk kell, mikor melyik sarkon forduljunk be, hogy időben átfestethessük a kocsit, és ezáltal lerázzuk a zsarukat.

Ez a megoldás mindenképp rákényszerít minket arra, hogy alaposan megismerjük Liberty City minden zegzugát. De a fent említettek miatt ez nem is árt, hiszen jó tudni, hogy az ember komolyabb sérülés esetén bármikor meglátogathatja a kórház előtti parkolót, ahol mindig van elsősegélycsomag – mint ahogy azt sem árt tudni, hogy a kórház közvetlenül a rendőrkapitányság mellett van;-)

A már említett külső útgyűrűn túl találhatunk olyan helyeket is, ahol kedvünkre gyakorolhatjuk a nekünk szimpatikus autós trükköket: nagy betonplaccok a rakparton, vagy éppen ugratók, ahol kisebb épületek feletti repkedéssel múlathatjuk az időt (ilyen ugratók egyébként a város több pontján is találhatóak, de azok leginkább az útlerövidítést szolgálják).

Most, hogy a kocsitémát átrágtuk, lássuk a Grand Theft Auto 3 egyik legvonzóbb erősségét, az autón kívüli navigálást.

A régi felső nézet már itt is korszerűsödött: emberünket „fix-segg-nézet„-ből látjuk, á la Tomb Raider. A program ezen része gyakorlatilag egy külön játékként is megállná a helyét: hősünk fut, rohan, ugrik, üt, lő, miazmás... Garázdálkodni is lehet bőven, ehhez egész arzenál áll a rendelkezésünkre, a már említett baseballütőn kívül lőfegyverek garmadája. A célpontok likvidálása is leginkább ezen nézetben zajlik.

A kocsirabláson kívül más pénzszerzési módozatokra is nyílik lehetőségünk külső nézetben: az utca egyszerű járókelőit is betámadhatjuk. Ilyenkor csak arra érdemes figyelni, hogy ne menjünk puszta kézzel neki olyasvalakinek, aki egy mordályt cipel a kezében, vagy hogy ne támadjunk be kínait a kínai negyedben:-)

A pánciensek egy része általában sikítozni és menekülni kezd inzultus esetén, de vannak olyanok is, akik nem átallnak szembeszállni velünk. Őket is páholjuk el jól...

A delikvens leépítése után megjelenik a pénze, illetőleg a fegyvere, ha volt – ezt mi kedvünk szerint felvehetjük (mellesleg igen vicces, amikor egy nagy tömegű járművel belehajtunk egy kisebb tömegbe – a testek körül halomban hever a lóvé...).

Gyakorlatilag túl is estünk a játék folyamának velős bemutatásán – ez már több mint elég kell legyen ahhoz, hogy élvezni tudjuk a GTA 3 nyújtotta élményt. Nem ejtettünk itt szót az interfészről, de nem is szükségeltetik: a rendszer teljesen minimalista, és jól átlátható. Eljött az ideje, hogy megvizsgáljuk, mitől jó játék a Grand Theft Auto 3, vagy hogy jó-e egyáltalán...

AZ ÉLŐ VÁROS

Nyugodtan kijelenthető, hogy Liberty City minden ízében tökéletes, saját életét élő organizmus. Ez már az első pillanatban is szembetűnő, de több óra játék után az ember egyre inkább rájön, hogy a város minden egyes része együtt szerves egészet alkot. Ez

AZ AGRESSZIÓ

Az alábbiakban bemutatjuk a pszichológia négy irányzatának képviselőinek elméletét:

Konrad Lorenz etológus szerint az agresszió öröklött ösztönös viselkedés, melynek eredeti biológiai funkciója az erőforrások birtoklása, az életképesebb, erősebb hímek szaporodási esélyének növelése.

Sigmund Freud pszichológus szerint az agresszió az emberi viselkedés elválaszthatatlan része szerinte az egyik alapvető ösztön, a halálösztön, mely az én ellen irányul, külső tárgyakra is átirányítható, és ez már az agresszió maga (megjegyzendő, hogy más pszichoanalitikusok pontosan fordított irányúnak tartják ezt a folyamatot).

J. Dollard frusztráció-agresszió hipotézise szerint minden célra irányuló motivált viselkedés akadályozása agresszív feszültséget hoz létre. Ezen feszültség levezetésének különböző formái lehetnek, melyet a környezet jutalmaz, vagy büntet. A megerősített viselkedéselemek később a frusztráció levezetésének az egyénre jellemző formái lesznek.

Albert Bandura szociális tanuláselmélete szerint a gyermekek megtanulják a felnőtteknél megfigyelt agresszív viselkedéseket, és hasonló szituációban utánozzák a megfigyelt cselekvéssort.

Nem elmélet ugyan, de biológiai tény, hogy az agresszív viselkedés indításában az agy limbikus rendszeréhez tartozó magcsoportok a gyrus cinguli, és az amygdala vesznek részt.











egyaránt érvényes a forgalomra és az emberek viselkedésére.
A várost körülölelő úton sokkal gyorsabban lehet haladni, nincsenek olyan torlódások, mint a belváros zsúfoltabb útvonalain. Éppúgy, mint a valós életben, itt is vannak olyan béna autósok, akik nekünkkoccolnak a kocsijukkal, vagy éppen elénkhajtanak a piros lámpánál, mert baromira sietnek. Éjszakánként jelentős mértékben lecsökken a forgalom, és az utakon még ilyenkor is furikázok legtöbbje a taxisokból és a rendőrjárőrökből áll. Vagy éppen bandázókból, de az is előfordult, hogy a külső gyűrű egy elhagyatott, sötét szakaszán az éjszaka kellős közepén randalírozó fiatalokba botlottam, akik azzal mulatták az időt, hogy körbeforogtak kocsijukkal az úton, és igyekeztek minden arra járó járművet alaposan megtörni.
Még fokozottabban igaz a fenti kijelentés az emberek viselkedésére: a belvárosban a járda szinte tömve van napközben, üzletasszonyok, rendőrök, munkások, koldusok, bűnözők, fiúk-lányok jönnek-mennek, míg éjszakára az utcák elnéptelenednek, és a nappali tömeg helyét felváltja a némi kis könnyű keresetre vágyó örömlányok és rablók nem túl népes serege, valamint az elmaradhatatlan koldusok és hajléktalanok. Sőt, a kezdetek kezdetén még Luigi, az egyik munkaadónk sem hajlandó fogadni minket este tíz után...
Még jobban kiürül a város, ha rosszabbra fordul az idő, és elered az eső, vagy leszáll a köd – merthogy az időjárás dinamikusan változik ám, akárcsak a napszakok: eső esik, köd szitál, eső szakad, látni sem lehet a ködtől, ésatöbbi. A Grand Theft Auto 3 realizmusára jellemző, hogy ezek az időjárás változások, nem egyik pillanatról a másikra, és nem is véletlenszerű időjárásgeneráló elv alapján: a rendszer nagyon is jól átgondolt szisztéma alapján működik. A nap akár napokig is csak süt folyamatosan, majd következik egy-két esősebb nap, amikor is hol erősebb, hol kevésbé esik, és ilyenkor hajnalonként bizony leszáll a köd a városra, és akárcsak a valóságban, itt is akkor a legsűrűbb, amikor már napok óta esik...
Az események a mi hatáskörünkön túl is folynak, az emberek élik a maguk kis életét, a bandák vívják a harcaikat az utcán. Nem egyszer botlottam a Liberty City-ben élő bandák háborújának kisebb-nagyobb ütközeteibe, ahol az ártatlan járókelők sikoltozva szaladtak szerteszét, míg a bandák velem és a környezetükkel mit sem törődve lőtték egymást miszlikbe – a legviccesebb az egészben, hogy ha ilyen eseménybe csöppenünk, és kivárjuk a végét, simán odasétálhatunk, és összeszedhetjük az elfekvő hullák fegyverét és pénzét...
Még egy pofon a realizmusnak: ha valakit elütünk, vagy a kocsink felborul és felrobban, a járókelők egyből kíváncsian és szenzációéhesen odasietnek, és csak úgy röpködnek az ehhez hasonló mondatok a levegőben: „Maga látta, mi történt?„ és „Uramisten!„, meg ehhez hasonlók.

SZABADSÁG MINDEN SZINTEN

Mostanában sokat hallani arról, hogy a játékostársadalom egyre inkább igényli a minél nagyobb szabadságfokkal megáldott programokat. Akár példaértékű is lehetne ezen vonatkozásban a múlt hónap nagy befutója, a Microsoft Dungeon Siege-e, amely pont az említett szabadságfok miatt jól meg is osztotta a gémereket. Mondom: lehetne. Csakhogy a Grand Theft Auto 3 szabad akarat tekintetében simán lepipálja őt: képzeld el, hogy bármit megtehetsz – szó szerint bármit!
Ha ahhoz van kedved, baseballütővel a kezedben végezhetsz ámokfutást a városban, lecsapva és kirabolva minden szembejövő járókelőt, de ha úgy akarod, felcsaphatsz taxisnak vagy mentősnek, de akár tűzoltónak is.
Senki és semmi nem kötelez arra, hogy végigvidd a történetet, ha akarsz, kocsikázhat egész nap, vagy sétálhatsz az utcákon, vagy Carmageddon módra száguldozhatsz az autóddal, amíg le nem kapcsolnak a rendőrök. Mert sajnos végül mindig lekapcsolnak, ha kettes szint fölé emelkedik a körözöttségi mutatód... ilyenkor mind több és több járőrkocsi akaszkodik a nyakadba, még helikoptereket is bevetnek, csakhogy elkapják a monitor előtt ülő ámokfutót. Persze menekülni lehet sokáig, és bevallom, én még azt is élveztem, ahogy pánikhangulatban próbáltam mind tovább és tovább feltartani az engem üldözőket: olyan aduászokat vetettem be, melyek lehetőségéről még álmodni sem mertem. Például eltorlaszoltam a rendőrök előtt az utcát keresztbeállt kocsimmal, majd messziről szétlőve a motort, levegőberepítettem azt az összes rám tüzelő zsaruval együtt... persze aztán jött az erősítés, és már nem is törődtek a letartóztatásommal, szitává lőttek meg elgázoltak egyből, de hát akkor is, ez tényleg nem semmi...!

CSAK 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK

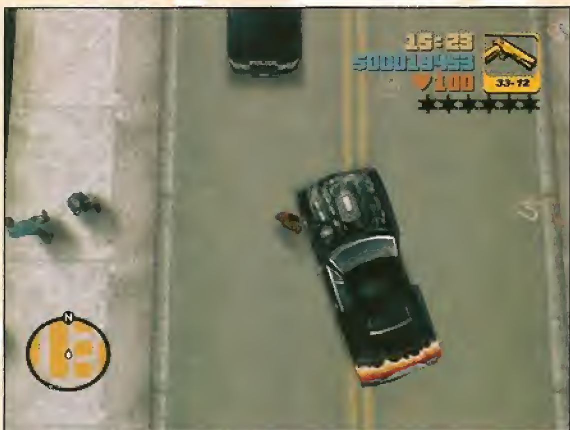
A Grand Theft Auto 3-nak minden pozitívuma ellenére is van egy egetverően nagy hátránya: ez pedig az az irdatlan nagy mértékű erőszakosság, melyet ez a játék prezentál, mi több, alappillérének tesz meg. Ez a korhatár-címkék egyértelmű dobozra kerülésén túl azt is magával vonja, hogy a program agresszió-ábrázolása sok játékosból ellenérzéseket válthat ki. Én magam is egész megijedtem néha, hogy mennyire élvezem, ahogy a már mozdulatlan, éppen holtra vert delikvenst tovább püfölöm. Tényleg félelmetes, mert a fentebb már említett szabadságfokból kifolyólag igaz Hasfelmetszővé is válhat az arra hajlamos játékos – például mentőautóval járva az utakat éjszakánként, kocogó nőket verhet agyon, és rabolhat ki...


















Jóllehet, a játék lehetőséget ad erre is, az igazi cél nem ez, hanem hogy felküzdjük magunkat az alvilági ranglétrán – ennek ellenére az egyszeri játékos bizony hajlamos arra, hogy csak úgy kedvtelésből kipattanjon a kocsiból a pirosnál, és péppé üsse az ártatlan járókelők fejét a zebrán... Úgyhogy az alcím marad, és a szíves júzerek ügyeljenek arra, hogy mindig észben tartsák: ez csak egy játék, és nem a valóság... :-)

A CSOMAGOLÁS

Beszélni illenék még arról is, hogy milyen prezentáció övezi a GTA 3 nem mindennapi miliőjét. Nos, mindenképp példaértékűnek nevezhető a játékot indító animáció, ami leginkább a 70-es évek beli amerikai zsarusorozatok hangulatát és képi világát tükrözi. Megtekintése mindenkinek erősen javallott.
A játék közbeni grafika is nagyon impresszív, mindenképp megállja a helyét a mostani nagyágyúk között: a grafikai motor nagyon alapos és részletes megjelenítést tesz lehetővé. A már említett dinamikus időjárás és napszakváltozások kivitelezése tökéletesre sikeredett, akárcsak a dinamikus árnyékok, melyeket minden egyes objektumhoz hozzárendelhetünk, így a délutáni órákban a házak árnyéka máshova vetül, mint délelőtt.
A karakter kidolgozása kellőképpen részletes és felismerhető, és mindenképp színvonalas – ahogy a képeken is látható. Ugyanez igaz az autókra is.
Az atmoszférikus hatást nagyban elősegítik a játék zenéi és térhatású hangeffektjei is. A kocsiban beállíthatjuk, hogy melyik rádióadót akarjuk hallgatni: van itt minden a régi idők slágereitől a hip-hop muzsikát sugárzó adókig. Nagyon ötletes megoldás például, hogy amennyiben valamely maffiatag tulajdonában lévő kocsit nyúljuk le (Mafia Sentinel), a kocsiban 100%-ra az operarádió fog szólni:-)

A legdurvábbak mégis az utcazajok – a kocsik dudálnak, a gyorsvasút dübörögve és minden egyéb hangot elnyomva húz el fölöttünk, az emberek kiabálnak egymással, vagy csak magukba dumálnak, a majdnem elgázolt emberek szitkozódva rázzák öklüket utánunk... a külvárosban éjszaka kutyák ugatnak, egy-egy veszekedő férj kiáltása töri meg a csendet... az örömlányok utánunk szólnak a pirosnál, felkínálva testüket egy gyors menetre...
Szívemnek legkedvesebb mégis az volt, amikor egy hölgyet kirángattam a mikrobuszából, és az elhaló hangon kiáltotta utánam, amikor elhúztam a színről: „Az a férjem kocsija...!„ :-)

MULTIPLAYER

Az nincs.

VÉGEZETÜL...

Mit is mondhatna az ember összegzésül? Talán azt, hogy jó ideje nem találkoztam olyan programmal, ami két pályánál tovább oda tudott volna kötni a monitor elé, ám a Grand Theft Auto 3-nak sikerült. Vagy azt, hogy a GTA 3 ténylegesen üdítő és egyedi színfoltot képvisel az elektronikus szórakoztatóipar területén – rendkívül hatásos módom ötvözi a két népszerű műfajt, és biztos vagyok benne, hogy azokat a gémereket is elbűvöli, akik a külső nézetes akciójátékokat kedvelik ugyan, de az autós stuffokat nem – és vica versa.
A már említett magas fokú agresszivitáson túl más negatívumot nem is említhetnék a program ellenében – jóllehet, akad még itt egy-két kihagyott ziccer (például miért nem vehetjük igénybe az útszéli hölgyek szolgáltatását, vagy hogy miért nem szaladgálnak az emberek pitbullal az utcán este, ésatöbbi), a játékban mégis minden benne van, ami kellhet: izgalom, feszültség, kaland, és egyéb PR marhaságok.
Csak egyetlen dolgot tanácsolhatok mindenkinek: szerezze be, és próbálja ki GTA 3-at, mert abban biztos vagyok, hogy decemberben az évi befutói között ott lesz a Rockstar Games játéka. Mégpedig előkelő helyen.

VargaB.

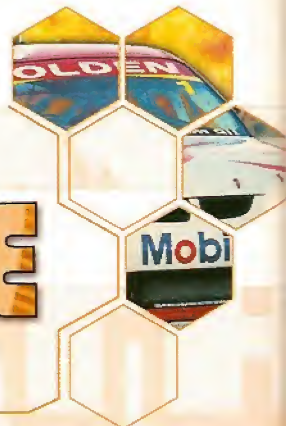


ÉRTÉKELŐ

Látvány:	9
Játszhatóság:	10
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

95

Nagybetűs játékélmény – kihagyhatatlan!



V8 CHALLENGE

A lelátón mindenki talpon van. A célegyenesben tizennégy autó vár a startjelre. Körülöttük izzik a levegő, szaggatottan hörögnek a motorok, a pilótának izzad a tenyere a verseny-kesztyűben, ahogy kényszeredetten szorítja a kormányt. Talán a hatvan fokot is eléri bent az égett-olaj szagú levegő, a tűzálló overálban és maszkban, mindez szinte elviselhetetlen. Emberünk mégsem erre figyel, kitágult pupillájában már a rajtlámpa tükröződik, mikor felgyullad a piros lámpa, még a lélegzetét is visszafojtja... Felpörögnek a motorok, a 620 lóerős V8-asok üvöltenek, a kocsikból dől a forróság, a hűtőrendszer menetszél híján pattog a túlterheléstől, remeg a karosszéria, az egyesbe tolt váltókar és a kinyomott, kőkemény kuplung csak egyetlen lámpácskára vár. Zöld! Feilzzik a háromtárcsás kuplung valahol az autó gyomrában, egyszerre majd' kilencezer lóerő feszül neki az aszfaltcsíknak, a pilóta egy hosszú másodpercre az ülésbe préselődik, majd egy pillanatra elveszi a gázt, ahogy kapcsolja a kettest, a váltó csattanva veszi a fokozatot, a kipufogóból pedig egy festői lángnyelv tör elő. A verseny megkezdődött...



Ausztráliában vagyunk, és a V8 Supercars versenyszériáról beszélünk. Nem hallottál róla? Sebaj: mivel ez a sorozat vajmi kevéssé ismert hazánkban – és mivel sok helyet kaptam a leírásra :-) először magát a versenytípust vesézzük ki, és csak aztán a játékot.

A VERSENYSOROZAT

Tehát a helyszín Ausztrália, de akár Amerika is lehetne, hiszen V8-as autókról van szó, azok meg éppen amcsiban jellemzőek. Chevrolet Corvette vagy Lincoln Continental, egyre megy, ilyen erőforrással gyártják őket. De mi is az a V8? Egy motorfajta? Neeeeem, több, mint motor: életérzés. Hihetetlennek hangzik, de elég elbeszélgetni egy amerikai-autó tulajdonossal, és megsejti az ember, hogy itt tényleg többről van szó, mint arról, hogy hogyan vannak az autóban, ott elöl elrendezgetve azok a hengerek. A vényolcast megismerni már a hangjáról, ahogyan alapjáraton dohog, és ahogy felhördül, amikor megpöccinted a gázt. Lehet mondani, hogy az amcsik megalománok, jól elvannak a böhöm autóikkal, amelyet még az olajválság sem húzott ki a fenekük alól, de ha a másik oldalt nézzük, valamennyire csak igazuk van. Hatalmas távolságok, kietlen vidékek, arra ösztönözték a tervezőket, hogy nagy és kényelmes kocsikat tervezzenek. És nem csak ott, hanem Ausztráliában is, mert sok mindenben igencsak nagy a hasonlóság. Szintén imádják a nagy kocsikat, szintén van egy jókora országuk (épp egy kontinensnyi, tartja a fáma... vagy a közhelyszótár?) ahol például ugyanúgy elterjedt az utak királya, a csőrös kamion... hasonló életérzés, „nem rohanunk sehova", persze ha kell, rátaposunk a gázra és máris lép a gép. És ha eddig azt hitted, hogy V8-asokat csak az amcsik gyártanak, most megtudhatod: a kenguruk földjén ugyanúgy szimbólum ez a motor, mint Észak Amerikában. Utazzunk tehát le egy kicsit a kengurukhoz...

Ausztrália furcsa ország, bár sokban hasonlít Amerikára, egy pillanatra sem lehet elfelejteni, hogy Brit gyarmat volt. Máig a baloldalon közlekednek például. De ott baloldalt persze elég jól :-) Van aztán sokféle autóversenyük is, éppúgy van rally, mint az angoloknál, és éppúgy van Stock Car Racing, mint az amcsiknál. Ez utóbbi nagyon hasonlít a Nascar sorozatra, de európai stílusban játszzák: véletlenül sem oválpályán, sokkal inkább mindenféle összevissza kanyargós aszfaltcsíkokon, csakúgy, mint az angol, vagy svéd túraautó bajnokságot (erre még visszatérek), de nem ezerféle márka ezerféle típusával, hanem két márka egy-egy típusával, és esetleg annak változataival, amelyet ráadásul nem a gyár versenyeztet. Azazhogy igen a gyár is benne van, de kicsit másként - karöltve egy-egy tuningcsapattal kifejlesztettek két versenyautót, amelyet aztán rajtkészen eladnak a csapatoknak, akiknek csak a versenyeztetéssel és a szervizeléssel kell megbirkózni, a fejlesztéssel nem. Nem is változtathatnak az autó alkatrészein, ugyanis így homológ, azaz így van engedélyezve a versenysorozatra. A két említett autó, pedig nem más, mint a Holden Commodore és a Ford Falcon. A Holden a General Motors ottani leányvállalata (csakúgy, mint Európában az Opel) a Commodore típus, pedig az Opel Omega Ausztrál változata – csak sokkal dögösebb motorokkal. A következőképpen járt el a gyár: fogták a kocsit, beletettek egy V8-as ötliteres versenymotort, és megbízták a gyári tuningcéget (Holden Racing), hogy csiszolja a gyémántot brillánssá. A másik oldalon a Ford a Stone Brothers Racinget bízta meg az átalakítással, szintén a szabályok adta kereten belül (max. 5 literes motor, satöbbi). Eddig a különbségek. Mert innentől kezdve a hasonlóságok jönnek az autóknál, a versenyszabályzat adja a kötelező korlátokat. Így mindkét kocsiban azonos a kuplung, a hatsebességes Hollinger váltó, a hat és négydugattyús AP fékek (elöl/hátul), a 17 collos Speedline felnik és a Dunlop gumik.

Az autók készen állnak, jönnek a versenyzésre vágyó - és pénzzel rendelkező – csapatok, akik megszemlélik az árut, aztán eldöntik, hogy a versenykész Holden Commodore VX-et, vagy a Ford Falcon AUXR8-ast választják. Aztán pedig pilótát – és itt jövünk majd mi a képbe.

A JÁTÉK

Különös versenyfutás zajlik az autószimulátorok világában: a Dice kipécézte magának a Codemasters-t. A fene tudja miért tették, talán mert a Colin McRae Rally és a TOCA készen volt és a svédeknél jól megy a rally, de a pályaautózás is, de a lényeg, hogy nagyon megtalálták maguknak az angolokat. Az Angol Túraautó Bajnokságra (TOCA) válaszképpen kijött a Svéd Túraautó Bajnokság (STCC) aztán TOCA 2 és STCC 2. Még a Colin 2.0 előtt kijött az általam igen nagyra tartott Rally Masters –Race of Champions, és ezekkel a svédek mind-mind jó kis borsot törtek a Codemasters-esek orra alá. Most pedig 2002 májusát írjuk (vagy már júniust?) és itt a következő csemege, a Digital Illusions CE elkészült az ausztrál V8 Supercars versenysorozat alapján íródott V8 Challenge programmal. Nagyon nehéz dolguk nem volt, kocsikat és pályákat készítettek, a grafikus és

Fejlesztő: **Digital Illusions**

Kiadó: **EA Sports**

Konfig: **PII 300 64MB RAM**

Web: **www.easports.com.au/v8_index.php**

a fizikai motor nagyjából már készen voltak, azokon maximum csak csiszolni kellett. Így sok elemet felfedezhetünk az említett Dice játékokból, néhány ismerős momentum kellemes emlékeket bizserget az emberben. Mivel magam rengeteg időt töltöttem a svéd cég Rally Masters (továbbiakban csak RM) nevű játékával, leginkább arra fogok utalni.

Az install szokásos, de amikor betettem a CD-t és felajánlotta a szokásos dolgokat, felharsant egy motorhang, ahogy egy verda kigyorsított. Nos ez a motorhang a Rally Mastersből származik, és az egyik WRC-nek a hangja, melynek én első pillanatban nagyon örültem, de aztán belegondoltam, hogy mit érezhet egy amcsi-autó fanatikus, amikor meghallja egy kétliteres négyhengeres turbómotor visítását a várva várt ötliteres V8-as bömbölése helyet. Szóval nem örül, az biztos... A telepítés után megadhatjuk a videokártya és a hangeszköz alap beállításait, ezen később csak a játékon kívül módosíthatunk, újból elindítva a setup programocskát, de ha átállítgattuk a kívánalmak szerint, onnan is indíthatjuk a játékot. A menü kissé egyszerűcske, talán túlságosan is, de legalább lényegre törő. A szokásos játékmenetek közül válogathatunk: indulhatunk bajnokságon, egyetlen versenyen, száguldhatunk az idő ellen a rekordokért, plusz ott van a multiplayer. Ez utóbbit sajnos nem volt alkalmam próbálni (ne üssetek meg), de a RM alapján megszavazom neki a bizalmat. Van highscores menüpont, megtekinthetjük eddig milyen csúcsokat futottunk, végigböngészhetjük aztán, hogy kik készítették a programot (Ti ezt meg szoktátok nézni? Én bevallom, soha...) Kihagytam az opciók menüpontot, de majd most jól elmondom. Sokat újat nem látunk, általános programbeállítások kütyülése, videó kütyülés, hang/zene kütyülés, irányítás kütyülés. Az irányításnál, amennyiben a billentyűzetet akarjuk használni, a „custom keyboard" konfigurálásánál, csakúgy, mint a Rally Masters-ben megadhatjuk, hogy hogyan reagáljon a gomb lenyomására a gép. Ez akkor fontos, hogy ha egy kanyarba bemegyünk majd, a kormányt milyen gyorsan szeretnénk, hogy betekerje, vagy ha pumpáljuk a gázt, illetve a féket, mindezzel mennyire nyomjuk le a „pedálokat". Ha lassabban felépülő fékhatást akarunk például, akkor válasszuk a laposabb, kevésbé meredek egyenest, ha viszont azonnali blokkolást várunk el a fékre konfigurált gomb lenyomásától, akkor meredek egyenest javaslok. Hasznos, hogy több billentyűt is konfigurálhatunk egy-egy parancshoz, tehát ha ketten használják felváltva a játékot, de teljesen eltérő billentyűzetkiosztással, még nem biztos, hogy mindig át kell konfigurálni. Fatal error így csak az marad, ha ugyanazt a gombot akarja a két delikvens teljesen másra használni, ezen esetben marad a konfigurálgatás – illetve a keyboard beállítások töltögetése – vagy esetleg a kézitusa, amellyel a való világban eldönthetjük, hogy kié legyen is az X gomb. Visszatérve az általános beállításokra, itt megadhatjuk, hogy figyelembe vegye-e a program a versenyek során a szabályokat, azaz megbüntessen-e minket, ha szabálytalankodunk, beállíthatjuk az ellenfelek erősségét, hogy ha elhúzunk, utolérjenek-e bennünket, illetve, ha ők elhúznak, utolérhessük-e őket hamar-hamar (ennek neve catchup, de ez nem a kaja). Bekapcsolhatjuk, a mesterséges intelligencia fizikát (ez mit takar, fogalmam sincs, de azért jól bekapcsoltam), végül beállíthatjuk, hogy km/h-ban, illetve mérföld per órában kívánjuk nézni, mennyivel is száguldunk éppen.

Ha mindezzel készen vagyunk, irány a pálya! Kezdőknek a time attack-ot javaslom természetesen, de aki rögtön bajnokságot akar játszani, én ugyan nem beszélem le. Szóval harc az idő ellen: újabb menüt kapunk persze, kiválaszthatjuk melyik csapatban indulunk – ezzel gyakorlatilag autómárkát is választunk, hiszen nem mi döntjük el, hogy Holden vagy Ford legyen a versenyautó, hanem a csapat-

SAJÁTKORMÁNYZÁSI TULAJDONSÁGOK

Túlkormányzott viselkedés:
amikor az autó, kanyarodás közben, azonos kormányállásnál egyre jobban befordul, avagy hirtelen befordul (megindul a feneke, kifarol). Jó példa a kézifékes forduló, ott szándékosan kieszközölt túlkormányzott viselkedésről beszélünk. Erős hátsókerék-hajtású kocsik kanyarból kigyorsítás alatt hajlamosak túlkormányzottan viselkedni.

Alulkormányzott viselkedés:
amikor az autó, kanyarodás közben, azonos kormányállás mellett, egyre táguló íven fordul (sodródik). Elsőkerék-hajtású autók kanyarból kigyorsítására, illetve tempós kanyar közben történő erős fékezésre jellemző.























BIZTONSÁG A VERSENYAUTÓKBAN

A versenyautókat, legalábbis azokat, melyeket a Nemzetközi Automobil Szövetséggel (FIA) engedélyeztetnek (homologizáltatnak) kötelezően ellátják a megfelelő biztonsági berendezésekkel. Mindebbe beletartoznak a különböző versenyülések, négy- öt-, illetve hatpontos biztonsági övek, az utas- és a motortér tűzoltó-berendezései, az áramtalanító-kapcsoló, és végül maga a bukóketrec. Ezt manapság azért nevezik ketrecnek és nem keretnek, mert amellett, hogy önálló egységet alkot a karosszérián belül, teljesen körbeveszi a pilótát. Természetesen a ketrec nem független a kasztnitól, teljesen egészében hozzáhegesztik a megfelelő oszlopokhoz, a padlólemezhez, sőt a "átszúrva" egészen az első futóműig vezetik, és ott a rugótornyokhoz erősítik. A csövek általában úgynevezett húzott, varratnélküli acélcsövek, vagy hasonlóan készült ötvözött acélcsövek. Leggyakrabban a króm-molibdén ötvözetű csöveket használják – csakúgy, mint a hegyi-kerékpárok vázánál – ugyanis ez olyan erős, hogy ebből a vékonyabb falvastagságú – és így jóval könnyebb - cső is megfelelő szilárdságot ad. Mint ahogy a V8 Supercars sorozatban is, általában a gyárban, a gyártósoron elkészült nyers karosszériát elviszik a sportműhelybe, és ott szerelik bele a bukóketrecet. Ettől eltérő például az amerikai NASCAR sorozat, ahol a nagy sebességekre való tekintettel nem a szériaautókból alakítják ki a versenyautót: felépítenek egy roppant erős, önhordó csővázat, amely már bukóketrecként is funkcionál, és ebbe építik bele a motort, és erre szerelik a futóművet is. Itt tulajdonképpen karosszéria nincs, a kész csővázra kívülről burkolólemezeket erősítenek, amely így végül valóban autóformájú lesz.

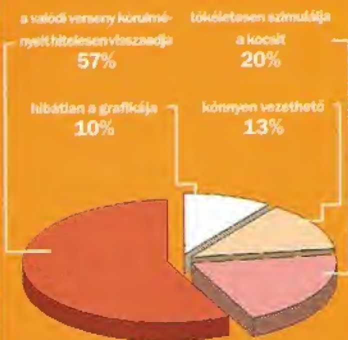
főnök. A program itt azt írja, hogy autót választunk, de ne dőljünk be neki, az az igaz, amit én mondok :-) Beállítjuk, hogy hány kör legyen a menet, milyen legyen az időjárás, sajnos csak két végletet ismer, név szerint napsütötte, és zuhogó esős. Itt a vissza nem térő alkalom Aigner Szilárd bőrébe bújni, most Te mondhatod meg, milyen idő lesz (és még csak tévedni sem fogsz :-) Kiválaszthatjuk továbbá, hogy álló, avagy guruló rajtot szeretnénk, a pálya irányvonalát is (lehet visszafelé is versenyezni).
Végére hagytam a pályát magát: kilenc valódi pálya közül lehet válogatni, ezek közül kishazánkban az Adelaide-i és a Melbourne-i az ismertebb. Azazhogy inkább csak annak tűnik, mert bár az Adelaide-i városi pálya ugyanaz, amit a GP2-ben megszokhattunk, a Melbourne-it sose láttam még, ez bizа nem az F1-ből megismerhető, széles városi utakból álló aszfaltcsík, hanem egy hagyományos épített versenypálya. A többi szintúgy teljesen ismeretlen volt a számomra. Már itt beállíthatjuk magát az autót, de még nem javaslom, hiszen nincs semmilyen tapasztalatunk, menjünk inkább pár kört. Én az általam kedvelt - és persze egyedül ismert - Adelaide-et választottam...

Ahogy beülünk az autóba - egy Holden-t választottam, lehet egyébként Holden és Ford „kisteherautót" is, érdekes - és végigzongorázzuk a nézeti lehetőségeket, meglepődve tapasztaljuk, hogy bizony-bizony sok ismerős dolog van itt. A HUD – azaz a műszeregység, amit kivetítve látunk, például egy az egyben az STCC2-ből érkezett, míg ha menet közben megnézegetjük kívülről az autókat, láthatjuk, hogy ez a keréktárcsa díszelgett a Mitsubishi Lancer-en a Rally Masters-ben. Tehát nem kezdték a svéd srácok nulláról a melót, persze nem is várhatjuk el, hogy minden játékhoz teljesen új cuccost rajzolgassanak, de az a HUD szem előtt van, no... Induljunk! Egyesben kicsit kipörög a hátsókerék, de hamar magára talál, hogy aztán kettesben már ne nagyon rakoncátlankodjon: egy 620 lóerős „hátulhajtós" masinától azért többet várna az ember 275-ös slick pályagumik ide vagy oda. Hamar gyorsul, csattogva vált – finom hangok, ráadásul a V8-asnak a hangját nagyon szépen eltalálták, éppolyan vibráló orgánummal üvölt, ahogy annak üvöltenie kell. Megpróbálom bevenni az első sikánt, de a fékezés alatt nem lehet kormányozni. Okés, semmi baj, láttunk már ilyet, akkor majd a kanyar előtt fékezünk, aztán ha baj van (kanyarodás közben kellene fékezni) majd pumpáljuk a billentyűt. A félresikerült manővert követően elhagyom a sóderágyat – egészen szépen lefékez a sóder egyébként, és a valódival ellentétben ebből még ki is lehet kászálódni – aztán rágyorsítok a következő egyenesre, amelynek a végén egy jobbos van. Tanulva az előző kudarcból, most hamar fékezek, fék felenged, kanyarodnék – de nem megy. Hát ennek a fékhatásnak nemcsak felépülési ideje van, hanem leépülési is. Ha be akarom venni a kanyart, akkor jóval hamarabb be kell fejezni a lassító manővert, hogy egyáltalán a kanyarba beforduljak. További trükk, hogy ahogy kapcsolgat lefelé a fékezés alatt, úgy érdemes pumpálni a féket – mindenképpen pumpálni kell, mert, ha beblokkol, jó egy másodperccel a felengedés után sem enged még kanyarodni :-(szóval, a váltásokhoz igazítsuk a fékpumpálást, így mindig tudjuk hányadikban van, oda sem kell nézni, mert finoman csattog a váltó, ahogy veszi a fokozatokat. Ha már nagyjából megy, akkor kanyarodni is sikerül ugyebár, vegyük tehát be a kanyart, és gyorsítsunk ki! Itt jön a következő meglepetés, az ember azt várná, hogy ha padlógázt ad – billentyűzettel mi mást csinálna – akkor füstölő gumikkal keresztbefordul, túlkormányzott lesz. De nem. Okés, biztosan a gázadásnak is van késlekedése, felépülési ideje, meg miegyéb, megpróbálok tehát kibabrálni vele. Bemegyek lassan egy kanyarba, és provokatív folyamatos gázadás mellett – az autó szépen kigyorsul belőle, csinosan táguló íven kanya-

rodva, anélkül, hogy kipörögnének a hátsókerekek. Na itt kicsit temetni kezdtem a szimulátor filinget, de a program azért később komolyabb arcát is megmutatta. Konkrétabban: ha rámegyünk a belső, vagy külső íven elhelyezett kerékvetőkre, akkor már hajlamos megúszni a hátulja a kocsinak, ezért ezekre jó vigyázni. Tovább bonyolítja a dolgokat, hogy ki kell minden pályán tapasztalni, hogy melyik hol mit enged meg, mert van olyan kerékvető, ami a képernyőn látszik, de már nem írták bele a pálya fizikai leírásába, azaz nem csúszunk meg rajta, nem dübörög a kerék, nem lassul vissza a kocsi. Rögtön egy ilyet találunk az Adelaide-i pályán is: a célegyenesen kívül van két hosszú egyenes, ebből az elsőbe, ha megérkezünk egy szűk kanyarból, nyugodtan lehetünk merészek, az a kerékvető – és a mögé elhelyezett fekete sódercsík (ilyet is csak itt lát az ember) valójában nincs is ott.
Amennyiben a kerékvető két egyenes törésében van, a belső íven, de a törés olyan kicsi, hogy padlógázzal átsuhanunk rajta, vigyázzunk, hogy ne nagyon mászkáljunk rá a kerékvetőre, mert megdobja a kocsit és szépen elcsúszunk rajta. Ha már mindenképpen olyan a versenyvonal, hogy egy pillanatra érinteni kell egy ilyet belső íven, akkor addig vegyük el a gázt, kevesebb időt vesztünk vele, mint ha kicsúsznánk, és kódorognánk a pálya mellett. Ugyanis, bár vissza lehet jönni a pályán kívülről – a sóderágy nem zár örökre ölelő karjaiba – de igencsak lassan megy: a sóderben csak gyökkettővel tudunk kábé haladni, és ennél a fű sem jobb. A legtöbb pályát ugyanis szép zöld gyep veszi körül – nem úgy, mint a mi szavannás, sivatagos Hungaroringünket – amely felettébb csúszik. Mármint ha vissza akarnánk menni a pályára. Kicsúszás esetén nem érdemes tehát pörgetni a motort, ha nagyon erőltetjük, a nagy kerékpörgetés közben a kocsi is megpördül, és akkor még nehezebb lesz a visszatérés a normál forgalomba. Mindenesetre, ha kétszázzal csúszunk ki a fűre, akkor –hacsak nem adunk gázt, bár igazából akkor is - rögvest lelassulunk, ami megint csak kissé irreális, persze érthető húzás a program készítőitől. Ha már kicsúsztunk, akkor arra is vigyázzunk, merre megyünk vissza, ugyanis, ha rövidebb utat akarnánk találni, hamar megjelenik jobboldalt egy kis fekete zászló, amely kellemes meghívást jelent egy stop and go büntetésre. Ilyenkor ránk van bízva, hogy bemegyünk-e – nem húzza be a verdát a boxutcába a vonósugár, mint az F1GP sorozatban (és mint a Star Wars EP4-ben) mondjuk mindig bementem, ha hívtak – én már csak ilyen vagyok.
Érdekesség, hogy idéntől már a valódi V8 Supercars versenysorozatban – csakúgy, mint az F1-ben, és más, az FIA égisze alatt működő sorozatban – nincs már stop and go büntetés, helyette bevezették a drive thru (azaz az áthajtás) büntit. Szóval azért itt sem minden fenékig tejfel, pláne nem up to date.

Tovább vezetve a kocsit feltűnik egypár apróság. Van kézifék, amely ilyen autókban biza nem szokott lenni. Nagy hasznát nem vesszük, legfeljebb, ha éppen bajba kerültünk, éppen szembe jön a mezőny, miegyéb. A kézifék hangja egyébként, szintén Rally Masters hagyaték :-) Felgyorsítok, elkezdem rángatni jobbra-balra a kocsit, de türelmesen kígyózik. Most ez vagy tényleg nagyon pályaautó igazából is, vagy megint arcade-os vonást fedeztem fel. Különböző sebességgel provokáltam a kocsit, és egyszer csak megindult a fara, aztán ellenkormányzás után megpördültem a másik irányba... Hurrá! Benne van a programban a perdület! Ez a szó egyébként egy fizikai kifejezés, és a pörgető lendületet takarja. Két dolog miatt is fontos: egy rally programban (jó, tudom, hogy ez nem az, de akkor is fontos), ha megcsúszás közben érkezünk egy ugratóra, akkor az autó tovább fordul a levegőben, legalábbis, ha jól van megírva a progi. A levegőben semmi nem fékezi az autót (a légellenálláson kívül) így nincs is, ami egyenesbe hozza: ott hiába kormányzunk, ha a kocsinak volt lendülete,

EGY RALLY SZIMULÁTOR AKKOR JÓ, HA...



száll előre, ha volt perdülete is, akkor közben elfordul a tengelye körül. De visszatérve a fizikából, hasonló kell legyen, amikor az autó egy jobbos kanyarból hirtelen egy balosba fordul: a kanyarban kifelé dől a kocsiszekrény, és amikor a súlypont átterhelődik a kanyarváltás közben a másik oldalra, az eddig benyomódott rugók ereje hozzáadódik az átterhelődéshez, a kasztni olyan hévvel billen a másik irányba, hogy ekkor már elveszítheti a tapadást a kerék, hiszen éppen túlterhelődött. Ekkor a kocsi megcsúszik.

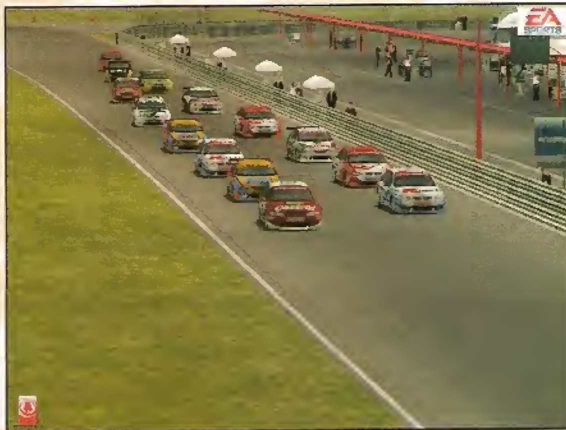
Ez így talán bonyolultan hangzik, és az igazat megvallva, nem is egyszerű ehhez megírni a fizikai motort egy autós játék esetében. Persze a lényeg, hogy itt most megírták...
Még tovább tesztelgetve a kocsit, feltűnik, hogy a hatsebességes váltóban milyen szörnyű rosszul vannak elosztva a fokozatok: az első négy még okés, de az ötödik és a hatodik alapbeállítás esetén túl hosszú. Amikor negyedikből ötödikbe vált, „túl











nagyot ejt" azaz nagyon visszaesik a fordulatszám, egészen 6000-es fordulat alá, és ott csak küszködik a motor. Nem ismerem az ötliteres Holden teljesítmény-karakterisztikáját, de úgy tapasztaltam, hogy 6000 felett kezd feléledni, hogy aztán 7500 körül az automata felváltson (ja, mert automatára állítottam :-) pedig a piros zóna csak 8500-nál kezdődik. Egyébként természetes, hogy akármennyire versenymotor, egy ilyen hatalmas hengerűrtartalmú motort nem lehet 10 000-ig pörgetni, hiszen majd' akkora dugattyúk vannak benne, mint egy teherautóban... Itt rögtön vissza is ugrottam tehát a car setup menübe, hogy átállítsam a váltó fokozatait. Kellemetlen, hogy ehhez nincsen „garázs" funkció, hogy rögtön lehessen bütykölni a verdát – ki kell lépni a time attack-ból, és aztán lehet csak nekiesni a kocsinak.

Tehát Car Setup: kezdjük az általános (General) beállítási lehetőségekkel, a legelső dolog, amit elszúrhatunk, az a break balance, azaz a fékerő eloszlás. Ez alapesetben 75/25, azaz hetvenöt százalék jut az első tengelyre, huszonöt százalék pedig a hátsóra. Nem érdemes nagyon babrálni, kicsit lehet ugyan hátrébb állítani, de ha nagyon megbolygatjuk és túlságosan hátra állítjuk, minden fékezéskor megpördülünk. Végeredményben, ha kormányunk és finoman kezelhető pedálunk, esetleg analóg joystick-ünk van, akkor finom fékezés mellett tudunk akár a kanyarban is hatásosan lassítani, a fék balansszal ilyenkor az autó fékezés közbeni viselkedését állíthatjuk be, ha hátrébb állítjuk túlkormányzottabban fog bekanyarodni, ha előre, akkor alulkormányzottan fog kisodródni. A következő pont az autó szabad magassága elöl, illetve hátul (rideheight front/rear). Ha elöl leültetjük, jobb tapadást biztosítunk, de hamarabb kitörhet a hátulja egy gyors kanyarban, ültessük tehát le elöl és hátul is! Na ez az, ami a huppanósabb pályákon visszaüt, a kocsi irányíthatósága érezhetően csorbát szenved, továbbá az autó könnyebben elszáll a kerékvetőkön. Tehát a leültetést csak nagyon sima pályákra ajánlom, ilyen például a Melbourne-i. Van továbbá egy bizonyos anti-spin opció, melyet már az STCC2-ből is ismerhetünk, melyet kihasználva könnyebben vezethető a kocsi, de rosszabb a végsebessége. Valamit valamiért...

Ha átváltunk a Wheel almenübe a kerék és a futómű egyes beállításait variálhatjuk. Választhatunk gumit, itt én egyértelműen a puhát javaslom, bár egy hosszabb, huszonöt körös verseny alatt elkophat, a csere gyors, és a jobb köridők hamar behozzák a kényszerszünet hátrányát. Van továbbá kemény, és esőgumi. Az előbbit nem ajánlom, az utóbbit pedig csakis esőben... :-)

Aztán ennél a pontnál kezd kicsit szimulátoros lenni a hangulat, hiszen állítgathatjuk a kerékösszetartást (toe) és a kerékdőlést (camber). A kerékösszetartás akkor fontos, amikor az ember éppen elkezd kanyarodni, vagy irányt vált egyik kanyarból a másikba. Ha előre negatív, hátra pedig pozitív összetartást választunk, az autó szinte idegesen fordul, hamar reagál a kormánymozdulatokra, tehát inkább „csikicsuki" pályákra javasolt, ahol az egyenesből hirtelen kezdődnek a kanyarok, ha ellenkezőleg állítjuk az összetartást, akkor jobb egyenesfutást kapunk (kormánnyal játszóknak fontos), de lassabban reagál a kormányzásra. A kerékdőléssel növelhetjük az adott tengelyen fellépő maximális oldaltartást, de gyors pályára a kisebb, a lassabb pályákra a nagyobb dőlés javasolt.

Ezek után a sebességváltó áttételeinek módosítására kerülhet a sor, ez, mint említettem az alapbeállítás esetén nem igazán jó, túl hosszú az ötödik és a hatodik. Nos a menüpontban sajnos csak a defaulthoz (alapbeállításhoz) képest változtathatunk, ez jelenti az 1.00 értéket, melyet 0.8-ig lefelé, illetve 1.2-ig felfelé módosíthatunk. Mivel így semmi fogalmunk az áttételek egymáshoz való hosszáról, sokat kell variálni. Ha megtaláltuk az ideálisnak tűnő fokozatkiosztást az adott pályára, még nem lehetünk feltétlenül boldogok: a használat során kiderülhet, hogy ugyan ideálisan gyorsíthatunk az átszabott váltóval, de a lassítás kész gyötrelem, teljesen összevissza vált vissza a fékezés során az automata, néhol átugrálja a fokozatokat visszakapcsolás közben. Ez főként akkor ciki, ha például az egyik kanyarból kigyorsítunk negyedikben, egy rövid fékezés után beesnénk a következő kanyarba, ahol harmadikkal kéne kigyorsítanunk, de a váltó a fékezés alatt negyedikből másodikba kapcsol vissza, a harmadikat meg egyszerűen kihagyja. Mivel – már korábban említettem – közvetlenül fékezéssel nem tudunk beesni a kanyarba, hamarabb be kell fejezni a lassítást, hogy kanyarodhassunk, így érdemes előbb az egyenesben lelassítani, és finom gázzal bemenni a kanyarba. És ha ekkor kapunk egy alacsonyabb sebességi fokozatot, mellyel nem lehet hatásosan, váltás nélkül kigyorsítani, az bizony felettébb bosszantó. A leghasználhatóbb megoldásnak az bizonyult, hogy egy olyan váltót raktam össze, ahol az egyest csak a rajtnál használtam, a másodikat a leglassabb kanyarhoz igazítottam, a hatodikat pedig a leghosszabb egyenes végén forogja ki teljesen. De bizonyos lassú pályákon még ekkor is fennállt a visszaváltás közbeni fokozatkihagyás esete. Ez esetben a hatodikat elfelejtettem, és az ötödiket választottam végső áttételnek (hosszabbra véve), ügyelve, hogy az arányok olyanok legyenek, hogy felváltásnál egyszer se essen 6000 alá a fordulatszám. Ekkor gyakorlatilag már csak négy kiautózható sebességfokozat maradt a váltóban, de még így is ez eredményezte a legjobb kompromisszumot.

Az utolsó menüpont a car setupban, újfent a futóműhöz tartozik: az első-hátsó stabilizátort (antirollbar) variálhatjuk, ez nem csak az autó sajátkormányzási tulajdonságait szabályozhatja (mint a többi), hanem a kanyarváltás tulajdonságait is. Végül, de nem utolsó sorban a lengéscsillapítást állíthatjuk be, jobb minőségű aszfaltra a kemény, a hepehupásabb pályákra a puhább a javasolt.





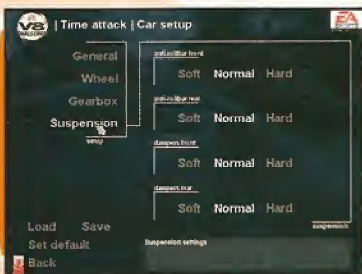
















A VERSENYEK

A korábban említett kis gyakorlás után rögtön belevágtam egy bajnokságba, hiszen van elég idő az egy-egy versenyhez tartozó szabadedzések alkalmával is, hogy megtanuljam a pályát. Nosza... A program betölti a pályát, melyről rögön ezután, különböző állóképeket mutat, így máris láthatjuk, hogy repülőtér-simaságú aszfaltcsíkon, vagy dimbes-dombos vidékre épített pályán kell majd versenyezni. Enter. Rögtön állítgathatnám az autót, persze amíg nincs ismeret a pályáról ez nehéz lenne, tehát irány a Test run. Betanulom nagyjából a vonalvezetést, megismerem, hogy milyen az aszfalt, tehát nagyjából kitalálom, milyen váltó-fokozatok és milyen futóműbeállítás kéne erre a pályára. Kilépek a Test run-ból, be a Car setup-ba, valamit birizgatok a kocsin, de persze így elsőre nem biztos, hogy nem szúrtam el alapjaiban a vezethetőséget, tehát mennék megint egy Test run-t. Nem lehet! Csak és kizárólag a kvalifikáció és a versenyek maradtak... ha sikerült beállítani a kocsit vezethetőre, akkor jó helyről fogok indulni, ha nem... elindulok tehát az időmérésen, futom a köröket, egyszer csak sikerül – még ha véletlenül is – levágnom egy kanyart. Fekete zászló. Ekkor a kör végén mindenképpen érdemes a boxba kormányozni a kocsit, a letöltendő büntetés végett, mert ha nem tesszük, kizárnak az edzésből. A kvalifikáció pont olyan hosszú, mint maga a verseny, de bármikor kiléphetünk, a legjobb körünket számon tartja. De vissza már nem léphetünk... Van egy második kvalifikációs lehetőség, ez a Shootout, mely egyetlen kör, és ezzel is jó rajtpozíciót szerezhetünk, de csak az első versenyre (Heat 1). Kezdődjék hát a verseny! A kocsik felsorakoznak, a kamera végigpásztáz, majd beülhetünk a kocsinkba. A grafika szinte teljesen ugyanolyan, mint az STCC2-ben, persze a pályák és az autók mások, ám a növényzet, a gumifüst, de még a rajtlámpa is ugyanaz. A nézetek között még gyorsan válogathatunk a rajt előtt, belső nézet (megint csak tiszta STCC2), motorháztető, lökhárító, kívülről közeli, kívülről távoli, végül az összevissza nézetek (látványos, ámde használhatatlan), melyeket láthatóan a visszajátszásra terveztek. Lökhárítót választom. Piros... zöld! Egyesben a váltó, a kerekek kipörögnek, majd, mire a gumi fogást talál a talajon, vagy nyolc autó elhúz mellettem. Tartom az iramot, a többiek erősen lökdösődnek, majd a kanyarhoz érve rettenetesen hamar fékeznek. Ez még nem lenne baj, csakhogy, ha az ember nekiszalad egy versenytársának hátulról, rögtön kap egy fekete zászlót. Akkor igazán bosszantó, ha az a másik besokallt, elszállt, ide-oda pattog a szalagkorlátok között, és úgy esett, hogy éppen nem bírtam kikerülni. Ezért miért engem kell büntetni? Késő bánat, fekete zászló, boxlátogatás, stop and go. A kellemes oldala, hogy közben a kocsink belső sérüléseit a boxban, a büntetés alatt „kijavítják". Ez lehet sérült motor, váltó, vagy kopott gumi (ezek villognak a piktogramon) viszont a külső karosszéria-sérülést nem hajlandóak a boxban kezelésbe venni. Egyébként a sérülések kívülről nem túl látványosak, kicsit gyűrődik a kasztni, füstöl a motor, de ennyi, felcsapódó motorháztetőről, kitört ablakokról, netán leszakadó alkatrészekről ne is álmodjunk... Hamar rájöttem, hogy az ellenfelek egy-két nap gyakorlás után könnyen utolérhetők – még a fentebb említett catchup nélkül is. Az AI meglehetősen gyenge, ha keresztbeállunk nem nagyon próbálnak kikerülni, inkább riadtan lefékeznek a mögöttünk jövők. Ehh. Kis gyakorlással hamar betanulható, és nyerhető minden pálya, néhol több, mint egy percet vertem a másodikra, a legnehezebb fokozaton (opponents -> very hard). Tehát van értelme a catchup opciónak, ám, így hiába erős az ellenfél, és nem marad le, viszont ha hibázunk, magunk is sokkal könnyebben utolérjük az élbolyt. Szép és jó, csak oda a szimulátor filing... Összegezve, egy nehezen pályán tartható, nehezen autózható szimulátort kapunk, néhány idegesítő bug-gal, melyben gyakorlatilag arcade ellenfelek vannak. A grafika szép, de elavult a sérülések modellezése, a hangok nagyon jók, a menürendszer pedig kissé lehangoló. A játékélmény megvan, mert könnyű hibázni, viszont ha precízebben lehetne vezetni az autókat és az ellenfelekbe némi ész is szorult volna, mindjárt más lenne a helyzet.

Patrik



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	7
Zene-hang:	9

82

Összetett, reális fizika, kevésbé komplex törésmodellel és gyenge AI-val



Stealth Combat

Valahol a távoli dűnék között, fémes csillogás kelt útra a délutáni napfény perzselő fuvallataival együtt. A sivatag komor helynek tűnik ilyenkor, olyan terepnek, ahol a legdrágább kincs a víz, s a legjobb dolog, ami történhet, az egy kiadós zápor. A tank-egység tisztjeit azonban sem ez, sem a nappalokkal karöltve zuhanó hőmérséklet nem izgatta. Nekik egy másik, jóval kézzelfogható veszedelemtől kellett tartaniuk: az ellenséges csapatok páncélosaitól. A dűnékből szélfútta mélységekké és magasságokká gyalult kanyonokban nem sok jóra számíthattak; búvóhelynek szolgáló beszögellések pedig bőségesen akadtak itt. A csapás mégsem ekkor, hanem jóval később érte őket: abban a pillanatban, amikor először fellélegezhettek volna. Már csak lankás dombokat láttak maguk előtt, melyek kavargó homokszemeit helyenként egy-egy száraz bokor-maradvány kötötte magához. Ám nem sokáig; valami kíméletlen nyomulással degradálta kétdimenziós, bonyolult síkidommá, amint áthaladt rajta. A nap ekkor már a horizont kontúrját csitítgatta, megszokott egykedvűségével araszolt a sohasem látott nadír felé; fényét pedig lomha átmenettel váltotta fel a szürkeség. Homály köszöntött a kopár vidékre. Ekkor történt, hogy bekapcsoltam a reflektorokat, majd hirtelen ötlettől vezérelve kiugrottam egy pohár vízért...



Nem ez az első, és úgy hiszem, nem is ez az utolsó játék, amely egy már valószínűségét vesztett -vagy éppen, hogy még újból felszínre nem került- témát, a kelet és nyugat háborúját dolgozza fel. Két nagy szövetség uralja a világot, egyikük a Gazdasági és Katonai Szövetség (EMA), másikuk nemes egyszerűséggel csak így nevezhető: Hatalmas Ázsia. A krízis-helyzet elsőre ugyan a Kubai rakétaválságra asszociáltatta agysejtjeim garmadáját, ám ennél jóval bonyolultabb, háborúval végződő helyzetet sikerült a derék íróknak kitalálniuk. A helyszín: Japán. Az ázsiai erők nukleáris fegyverekkel kapcsolatos mozgolódást vélnek felfedezni a térségben, sőt, az amúgy is rebellis hajlamokkal megáldott japánok kilépésüket fontolgatják a keleti szervezetből. Ezt nem szabad csak úgy annyiban hagyni; erős, határozott fellépés előtt azonban ajánlott kipuhatolni a veszélyt jelentő források hitelességét is: behatolni és megtalálni a nukleáris tölteteket. Japán mindenesetre függetlenedik, s a fegyveres veszély miatt briton csapatok is a közelben táboroznak, mi több: ők mérnek elsőként atomcsapást az ellenségre. Nem is ez a gond, sokkal inkább az, hogy előzőleg nem kérdezték meg az EMA-t... Ez a kiinduló helyzet, innen már csak bonyolódnak a szálak, és ahogy haladunk, találjuk szembe magunkat egyre váratlanabb történésekkel. Személyem tapsol, ámbár ez manapság már minden valamire való -de legalábbis sikereket elérni óhajtó- játéknál megszokott kellene, hogy legyen.

LOADING, PLEASE WAIT...

A játszható felek tehát a keleti, illetőleg a nyugati egységek alkotta gárdák; természetesen eltérő fizimiskával és kvalitásokkal bírnak. Két vezéregyéniség áll a harcok középpontjában, a deli játékos nem kétséges, hogy közülük fog választani egy számára szimpatikusat, hogy aztán később a másikkal folytassa, és menet közben váltogasson a két fél között, egyfajta internacionális szerepet magunkra vállalva. Nos, hogy is mondjam: én azért játszottam így, mert ha elakadtam, belekezdhettem a másik kampányba, amely valamelyest erőt adott az előző megoldásához. Számomra is furcsa volt, ugyan miért, de tudvalevőleg különc vagyok bizonyos esetekben. Keleti részről a titokzatos -és nem kevésbé bájos- Moon tábornok szerepét tölthetjük be kialvatlan személyünkkel, míg a nyugati hadakat egy tipikus amerikai katona, bizonyos Streak főhadnagy vezeti csatába. Szép kis kompánia, meg kell adni...

OBJECTIVES.ONLOAD

Jó katonához méltóan belevágva a játékba, végighallgatva és -nézve az egyre csak fokozódó nemzetközi helyzetet, rájöhetünk: aktuális küldetésünk egyes lépéseiről csupán a későbbiekben értesülünk. Méghozzá a bevetés helyszínén; szinte sohasem tudni előre, mit hoz a sors számunkra, milyen nem várt problémákkal találhatjuk -és találjuk is, ezt teljes biztonsággal állíthatom!- szembe magunkat. Előfordul például, hogy a híd, amelyen



Fejlesztő: **Deck 13**

Kiadó: **Cryo Interactive**

Konfig: **PII 300 64MB RAM**

Web: **www.deck13.com**

át hódítani érkeztünk, heveny destrukció áldozatává vált csatározásaink ideje alatt, így másik átkelési módot -ne gondoljatok túlságosan nagy dologra: egy másik hidat- kell keresnünk, a sziklacsúcsok között. Céljaink igencsak változatosak lesznek; nem csak pusztítás és kopár települések jelzik útjainkat, néha nukleáris fegyvereket kell hatástalanítanunk, máskor különféle tárgyakat keresgélnünk, tőlünk fontosabb emberek továbbhaladását biztosítanunk. Hogy unatkozni? Ugyan, kérem, micsoda kérdés ez?

COMMAND.HLP

Az irányításba is könnyen beletanul az ember, sőt, még gyorsabban, ha egy, jól kezelhető blokkba rendezzük a funkció-billentyűket. Alapvetően kétféle járművünk segédkezhet küldetéseink sikeres teljesítésében, ebből fakadóan pedig az irányítás is változik egy kicsit. A kurzorok mindenképpen vízszintes haladásunkat jelképezi; repülőgépek, helikopterek esetében plusz két irány használható. Kitaláltátok? Fel-le, igen. Ennél a pontnál szeretném első említésre méltó aggályomat kifejezésre juttatni, miszerint a levegőben lebegő alkalmatosságok kezelése igen nagy gyakorlást és tapasztalatot igényel; mondhatnánk: nem könnyű. Járművünk ugyanis -egyébiránt minden realitást mellőző módon- folyamatosan süllyed, ergo állandó korrigálásra vagyunk kényszerítve. Földi eszközöknél persze sokkal könnyebb az irányítás, egyszersmind sokkal lassabb is. Könnyebben sebződnek az ilyen járművek, a helikopterek követése lehetetlen, még a megcélzásuk is nagy felkészültséget igényel; eltalálni egyet csak annak egy helyben maradása esetén van lehetőségünk. Ezt a szívességet azonban kevés alkalommal teszik meg nekünk, érthető okokból.
A Stealth Combat jellegéből adódóan válthatunk az egységeink között, sőt, akár váltás nélkül is adhatunk nekik egyszerűbb parancsokat, a numerikus billentyűk használatával. Leginkább egy régi, ám mégis új, azelőtt arcade, a közelmúlt vizein evezve azonban számítógépes adaptációkkal büszkélkedő program, a Battlezone rendszerére emlékeztetett. Valamiért a sikerek elmaradtak, nem hozta a várakozásokat, pedig nem kis reményeket fűztek hozzájuk az alkotóik. Jelen vizsgálódásunk alanya azonban, ha másban nem is, de a dinamikus, valós idejű rendszerében emlékeztet az ősre, jóllehet nem tudatos ez a kötődés. Alapvetően mindig csak egyetlen egységet irányítunk akárcsak egy fps-ben, de nem hagyják szunnyadó stratégiai érzékünket sem tétlenül várakozni. Amellett, hogy bármelyik pillanatban átszállhatunk egy másik járműbe, parancsaink is ésszerűek kell, hogy legyenek. Utasíthatjuk társainkat követésre és a pozíció tartására egyaránt, kiszemelt célpontok állhatatos tűz alatt tartására éppúgy, mint elrejtőzésre.

PANEL.INITIALIZING...

A képernyő felépítése ésszerű és takarékos egyszerre, holott minden lehetséges információt átad a játékosnak. Alul található a legfőbb információs egység. Itt látható az éppen aktuális időpont, az éppen aktuális egységünk tulajdonságai, az éppen aktuális térkép. Az utóbbi kettő talán fontosabb szerephez jut tevékenységünk folyamán, így bővebben is kifejthető, mi több: kifejtendő eme hasábokon. Kezdjük talán a középütt terpeszkedő iránytűvel, mely amúgy csak egy látványos kellék, kiegészítő csupán, néha mégis jó dolog tudni, merre tartunk: mi és a kicsi tankunk. Két oldalán láthatjuk fegyvereinkbe készített lőszerek mennyiségét, mellyel néha bizony nem árt takarékoskodnunk! Az iránytű fölött egységünk kicsinyített drótváza látható. Ez eleinte zöld, majd később, sérüléseinket jelezve színeződik sárgára, végül vörösre. Utolsó versenyzőnk az alsó panelből pedig térkép névre hallgat. Sok-sok fontos információt olvashatunk le róla. Saját, irányítható egységeinket számok jelzik, barátainkat zöld, ellenségeinket vörös pontok jelképezik a domborzatot hűen mutató négyszögben. Minden ilyen ponthoz tartozik egy háromszög alakú látótér is, ez több szempontból szükséges, ám nem elégséges feltétele lesz feladataink teljesítéséhez. Mindig látható egy pár akvamarin négyszög is a térképen, kis N-betűvel a közepén. Ezek mutatják meg a játékosnak az elérendő célterületet, mely sok esetben elpusztítandó, ellenséges gépezetekkel jár együtt. Nem árt tehát óvatosan megközelítenünk célpontjainkat, nem egyszer állást menteni a vélhető hirig előtt. Minthogy sokszor tőlünk jelentősen nagyobb méretű és talán még jelentősebben hatékony tűzerejű monstrumokkal állunk szemben, nem árt a fokozott óvatosság jegyében nagy ívben kikerülni őket; lehetőség szerint észrevétlenül. Előfordult például olyan pálya is, ahol szinte le sem vettem a szemem a jobb alsó sarokról, érzékeny precizitással haladva át két-három, emeletnyi páncélos látóterei között, cikázva, mint egy megkergült egér. A Stealth Combat ezen része kifejezetten metálgires', ami tudvalevőleg pici szívem egyik csücske, s ehhez mérten pozitív kritikát kap tőlem, mert megérdemli.

VISUAL.UPDATE: OK

A látványvilágról se feledkezzünk meg, ám képtelenség lenne ily oktalanságot elkövetni. A helyszínek, terepek kidolgozottsága minden szempontból a jó kategóriába tartozik; nincsenek túldíszítve, túltervezve -ez valljuk be, igen sok programnál előfordul-, de nem is elhanyagolt, igénytelen külső tárul a játékos szemei elé. Valahogyan pontosan eltalálták a pályák készítői az





















ideális arányt. Megemlítem, hogy a grafikus motor képességeitől azért eget rengető újításokat, vagy tűéles képeket ne várjunk. Amit ugyanis a távolban látunk, csak egy előre renderelt kép, nem real-time alkotott csoda, és ez így van jól, így megszokott. Néha pedig egyenesen az orrunk előtt mászik ki a háttérképből egy monumentális sziklaorom, habár ilyen, a hasonló kvalitásokkal megáldott pc-játékok között nagy gyakoriságnak örvendő, para-jelenség ritkán fordul elő. Szerencsére! Egységeink is szépek, kicsit szögletesebbek az elvártnál, de a célt minden tekintetben ostromoló poligon-halmazok, nos: impresszívek. A porfelhő akkor száll lánctalpaink nyomában, amikor kel, a felrobbant ellenségeinkből csak úgy ömlik kifelé a feketeség, a lámpa pedig, ha nem is nagy hatótávú, de megfelelő, alapvetően fontos tulajdonságokkal bír.
A hanghatásokról, zenékről általában nem szoktam sokat írni, most azonban változott a helyzet. Minden egyes kompozíció a helyén van, és hihetetlen mértékben odateszi a saját részét a hangulathoz. Nyugaton militarista indulók csendülnek, keleten felvonulások emlékét hozó dallamok harsognak. A két fél kommentár-hangjai is hozzák az elvártakat, s egy cseppet sem rontják az összképet, inkább még tovább javítják, ha ez lehetséges. Az ázsiai szövetség duruzsoló hölgy-hangja, mind a nyugati blokk markáns katona-ugatása tökéletes hangulatot teremt, és nem kispályás minőségű. Hogyha a keletiek az angol szöveget oroszul mondanák, nos, az már csak hab lenne a tortán, de jobb hangulatot nem, vagy csak korlátozottan érne el. No de, ne legyek telhetetlen, kicsire nem adunk. Minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve.

ERROR.LOG

Nem maradhat azonban el a szokásos feketeleves, lévén hibátlan játék nem létezik, csak majdnem hibátlan. Fontos tényező az is, milyen szempontok számítanak hibának, és vajon ezek a hibák levonnak-e egyáltalán a komplett egész élvezeti értékéből? Lássunk hát neki. Az ilyen, harmadik szemszöget alkalmazó programok esetében kritikus pontként szerepel a kamera-kezelés kérdése. Megvallom, a Stealth Combatnál is ez volt a legnagyobb problémám, ez okozta a legtöbb galibát -és a sérült tankokat is, persze. Tankok esetében az irányítás javarészt a kurzorgombokkal történik bár, de az egérrel eközben nem tudunk tetszőleges irányba nézelődni, ahhoz előbb meg kell állnunk, s ha egy kiválasztott nézetből újra nekilendülnek a fogaskerekek, a kamera hanyag nemtörődömséggel vágódik vissza menetirányba. Ez az esetek többségében nem előny, inkább nagy hátrány. Ezért nem lehet, teszem az: menet közben egyetlen egységet lőni úgy, hogy ezalatt kitérjünk esetleges -miket beszélek, biztosan bekövetkező!- válaszcsapásai elől. A motor tehát erre bizonyosan nem eléggé felkészült, mint ahogy arra sem, hogy helikopterrel hátrafelé sasszézzunk. Bizony, széles kört kell leírnunk, ha egy véletlenül magunk mögött rekedt őrtornyot szeretnénk mielőbbi össztűz szenvedő alanyává tenni. Probléma még, hogy a földi egységek nem minden nehézség nélkül képesek egy már látható ellenséget célba venni, és még inkább: rálőni, mert valamely elborul programozó úgy gondolta, merészkedjünk csak minél közelebb hozzá, és legyenek megfelelőek a terep buckáin elfoglalt z-koordinátáink is. Ebből is akadt már galiba, bőségesen.

Hogy mégis miért jó ez a játék? Egy szó: hangulat. Bármennyire is szeretnénk elveszni a csodálatosabbnál csodálatosabb poligon-hegyek tökéletesen domború útvesztőiben, valahol legbelül, nem ez mozgatja meg az embert, a játékost. Hanem az, mennyire képes elvarázsolni, magába szívni a program; az, hogy mennyire érezzük magunkat a képernyő mutatta ál-valóság saját lakójának, ott, odabent. Szerintem, aki csak egy kicsit is kedvet kapott hozzá, próbálja ki, merüljön el a nem mindennapos kalandban, hogy részese lehet egy világot rengető hadműveletben, hogy ő maga irányítja a bolygó, s az emberiség jövőjét, majdani történelmét egyaránt.

dracoo-[mia]

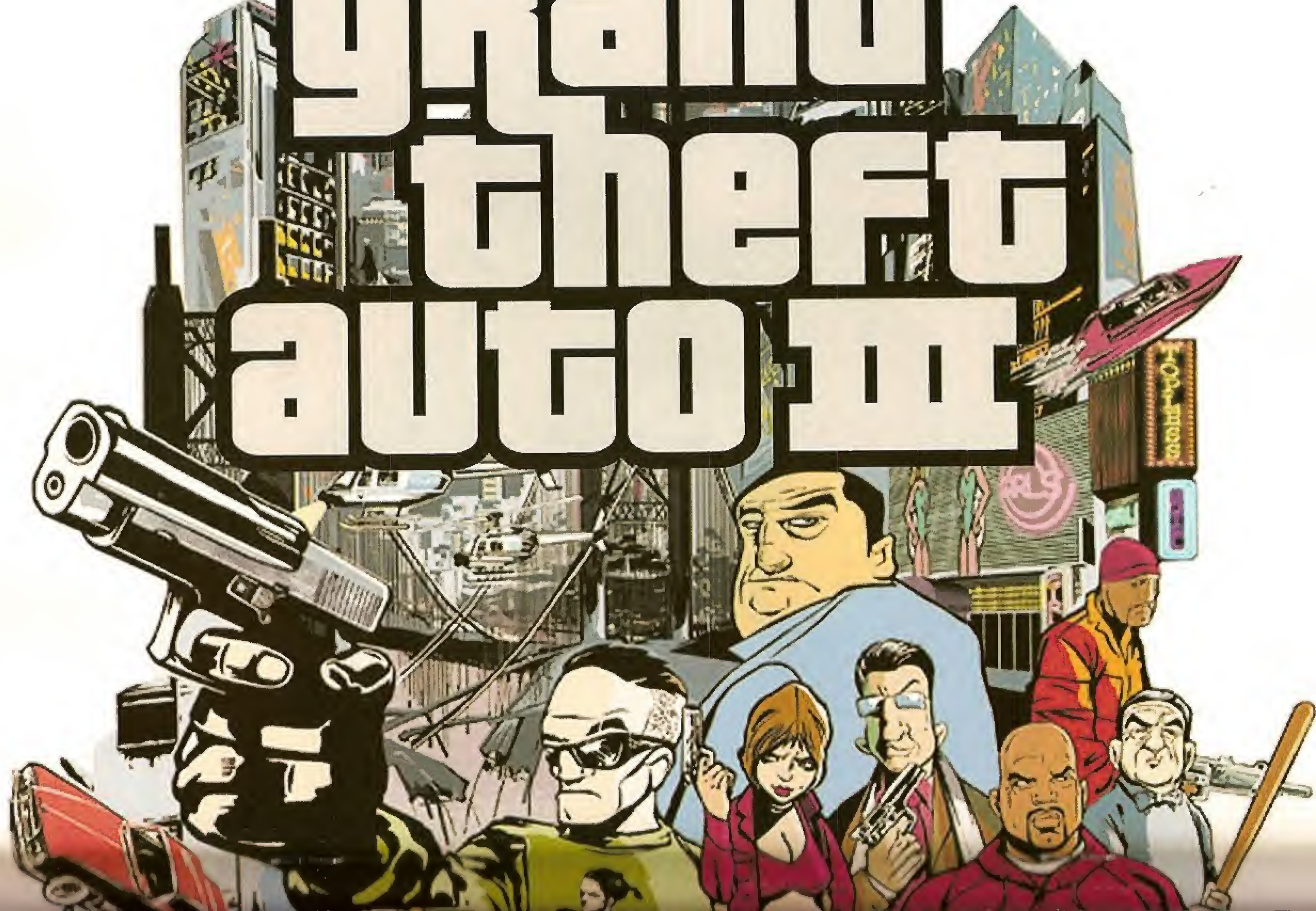
ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	9
Zene-hang:	9

84

Verhetetlen hangulat - verhető kamerával




grand theft auto III






HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN

Star Wars Galactic Battlegrounds Clone Campaigns

A Lukas Arts Studio™ kiadásában megjelenő játékok, felölelik szinte a teljes STAR WARS univerzumot, nem is beszélve a platformok és a stílusok sokaságáról. A stratégiai játékok terén mégis elég szegényes a kínálat. Az első ilyetén próbálkozás a csúfos bukást elszenvedett „Force Commander" volt, majd ezt követte múlt év végén a Galactic Battlegrounds. Az alapjáték a STAR WARS I megjelenésével szinte egyidőben látott napvilágot, és találkozhattunk benne a filmben felvonultatott valamennyi főbb szereplővel, és természetesen a mozivásznon látott összes – na és néhány csak a játékban megjelenő – épülettel és harci szerkezettel. A STAR WARS univerzum nem kis létszámú rajongó táborának bizonyára nevezetes dátum 2002. május 16., vagyis az EPISODE II premierje. Sokak véleménye szerint ez a legjobban sikerült rész, ennek a legizgalmasabb és legérdekesebb a története is. A SW univerzum rajongói nem maradnak EPISODE II játék nélkül sem, hiszen a premierrel egyidőben megjelent a boltok polcain a Clone Campaigns című kiegészítő lemez a Battlegrounds-hoz, ami teljes egészében az EPISODE II történetét és szereplőit vonultatja fel előttünk a monitoron.



A küldetés lemez egy fél CD-nyi helyet foglal el, és ennek okán az alapjáték megléte szükségeltetik, még a telepítéshez is. Nos itt ért engem némi kis meglepetés. Úgy ahogy az a nagykönyvben meg van írva, feltelepítettem újra az alapjátékot, hozzá adtam a kiegészítést, de bármit csináltam sehogy nem akart a „Single Player" menüpontnál elindulni, állandóan csak azt üzengette a program, hogy tegyem be az alapjáték második CD-jét, és indítsam újra a játékot. Néhány újra telepítés, pár órás hajtépést, majd egy másik gépen történt kipróbálás után jöttem csak rá a megoldásra. Történik ugyanis, hogy nekem két vincsim van összesen három partícióval, továbbá egy CD olvasó, és egy író. Természetesen az olvasóm a becses „G" betűt viseli, mint kötet címkét, és ugyebár egy átlagos PC-ben, ha minden hely ki van használva, akkor is legfeljebb az „F" betűig jut el a kötet címke kiosztás. Gondoltam hát egy merészet, és bár a „G" nevű kedves olvasómból telepítettem fel a játékot, áttettem a lemezt az „F" nevű meghajtóba, hátha nem szereti a drága, hogy túl hátul van a CDROM a sorban és láss csodát, megnyílt a menüpont és végre nem akart velem másik CD-t betetetni a program. Hogy ez miért annyira fura? Hát csak azért, mert az alapjáték, úgy ahogy kell minden gond nélkül futott akkor is, ha a „G" kötetcímkéjű olvasóba tettem be a CD-t. Na de túl az első hajtépéseken, meg a bosszankodáson, - hogy csaknem egy teljes nap elveszett a tesztelésre jutó időmből, - a lényeg az, hogy végre indult a játék.

A főmenü mit sem változott, csupán az ikonok cserélődtek le, és a „Single Player" menüpont alatt bújnak meg az új küldetések. Az alap játékban hat epizódon keresztül játszhattunk végig a történetet, amiben ha még emlékeztek az EPISODE I és az először megjelent IV.; V.; VI. részek szereplői oldalán lehetett egy-egy küldetés sorozatot végig játszani. Az EPISODE II kampányai egy új menüpontot kaptak, és ezen belül a Konföderáció és a Galaktikus köztársaság színeiben lehet egy-egy hat részből álló küldetés sorozatot végig játszani. Az előző részben bármelyik küldetés sorozatba bele lehetett fogni, egymástól függetlenül, itt sajna nem lehet választani, mert először csak a Konföderáció oldalán kell végig játszani a történetet. Ebből is látszik, hogy most a küldetések nem egymástól függetlenek, hanem a két sorozat történetileg összefüggő.

THE MOVIE

Az első küldetés mindjárt azzal kezdődik, hogy Count Dooku gróf előre küldi a segédjét Sev'Rance Tann-t a Geonosis bolygóra, ahol össze kell neki szedni a völgyben szétszóródott klónokat, és egy csapattá egyesítve őket, megtisztítani a bolygót a köztársasági csapatoktól. Miután tiszta a terep, Count Dooku is megérkezik, birtokba veszi a bolygót. A következő epizódban Sev'Rance feladata az lesz, hogy a galaxis egy



Fejlesztő: **Ensemble Studios**

Kiadó: **Activision**

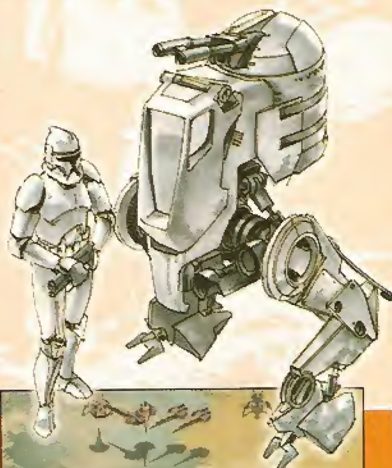
Konfig: **PII 233 32MB RAM**

Web: **www.lucasarts.com**

félre eső helyén az Outer Rim-en - ami a Kaer bolygó körül kering -, felépítsen egy robot gyárat, és legyártson egy kisebb csapatot. A helyszín tökéletes, hiszen az Outer Rim-et évekkel ezelőtt használták utoljára, a bolygó evakuálására, és hátra maradt sok olyan eszköz és nyersanyag, amiből fel lehet húzni egy robot gyárat, és legyártani a szükséges csapatokat. A következő részben aztán, az időközben tábornokká előlépett Sev'Rance Tann-nak a Tatooin bolygó alvilágát kezében tartó Hutt család vezetőjétől Boorka-tól kell megszerezni információkat egy új fegyverről, amire a konföderációnak mindenképpen szüksége van. Miután a tábornok megtudja, hogy az új fegyvert, amit a köztársaságiak csak „Decimátor"-nak neveznek, az „Eredenn" bolygón tesztelik és gyártják, azt kapja feladatul, hogy lopja el a prototípust, és foglalja el a gyárakat. De hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, a konföderáció tudomására jut, hogy az Alaris bolygón, a Wookie-k védelme alatt is működik egy „Decimátor" gyár, ráadásul van a bolygón egy „Transmitter", amivel a legyártott fegyvert továbbítják a Köztársaságiaknak. Így aztán a következő küldetésben Tann tábornok feladata az lesz, hogy egy „Data Droid"-ot bejuttasson a fegyvergyárba, megtudni hová és mennyi megrendelés érkezik az új fegyverre, majd lerombolni a gyárat és a Transmittert. A tábornok következő feladata sem lesz túl egyszerű, mivel egy aszteroida mező közepén lévő kisbolygón, a „Sarapin" egyik aszteroidáján gyártják a „Decimátor" energia celláit, így el kell jutni az egyszerűen csak 426. számú aszteroidának nevezett bolygóra, és ott megsemmisíteni a gyárat. Már a bolygóra eljutás sem egyszerű, mivel az azt körülvevő aszteroida mező tele van légvédelmi tornyokkal, nem is beszélve a gyárról, amit hatalmas csapattal őriznek a köztársaságiak. Na persze Sev'Rance nem véletlenül lett tábornok, így a kitartó munka meghozza a gyümölcsét, és a küldetés végére a gyár romokban hever. Miután a gyár megsemmisült, a köztársaságiak elleni végső invázióhoz, már csak az eddig legyártott és a „Sarapin" vulkánikus bolygón lévő „Citadella"-ban elraktározott energiakészletet kell megsemmisíteni, hogy a konföderáció kezére jutott „Decimátor"-ok ellen ne legyen, ami felveszi a harcot. A küldetés sikerül, a „Citadella" megsemmisül, és Tann tábornok megöli a köztársaságiak egyik tábornokát. Ezzel a küldetéssel ér véget a konföderáció oldalán a történet. Az utolsó üzenet az, hogy Count Dokuu jelenti Jar Darkasnak a sikereket, és hogy az óhaja szerint a szükséges fegyver, és a „Sarapin" bolygó a rendelkezésére áll a konföderáció galaktikus birodalommá szélesítéséhez.

A történet a köztársaságiak oldalán folytatódik. Mégpedig azzal, hogy a köztársaságiak megtudják, hogy Count Dokuu az áruló jedi lovag a Geonosis bolygón fészkelte be magát. Echuu Sen John tábornok kapja a feladatot, hogy semmisítse meg a bolygón landolt konföderációs hajókat, és fogja el az árulót. A két hajót és a bolygón lévő csapatokat sikerül ugyan megsemmisíteni, de sem Dokuu grófot, sem Tann tábornokot nem sikerül elfogni. Sőt Tann tábornok megöli Echuu Sen John padavan-ját, és ettől fogva a személyes bosszú is hajtja, hogy elfogja és megölje az árulót és a tábornokát. Megbízzák hát Echuu Sen John-t a köztársasági csapatok vezetésével, és az első feladata a Sarapin bolygóról kiszorítani a konföderációs csapatokat, visszaszerezni és helyreállítani az „Energy Drill Platform"-okat.

Az üldözés folytatódik, mégpedig a Tatoo-n, ugyanis az elfogott Zian Finnis tábornokból sikerült kiszedni merre menekült Dokuu gróf, és Tann tábornok. A bolygón először Jabba-val kell találkozni, hogy megtudjuk, merre bujkál az ellenség. Jabba el fogja elárulni, de cserébe azt kéri, hogy vonjuk ki a forgalomból az ő nagy riválisát, a Hutt családot. Persze ha megtesszük a jutalom sem fog elmaradni. Mindenek előtt azonban a helyiek életét megkeserítő „Tusken"-ek táborát kell felszámolni, amiért megkapjuk a helybéliektől az alap bázis felépítéséhez szükséges felszerelést. A konföderáció táborára rátalálva, hiába teszik azt a földdel egyenlővé, Tann tábornok megint kisiklik a kezük közül, annyit azonban sikerül megtudni, hogy a Krant bolygóra menekült, ahol a „Decimator" üzemet telepítette a konföderáció. Nagy véráldozatok, és némi segítség árán sikerül ugyan felszámolni a gyárat, és megsemmisíteni a már legyártott fegyvereket, de az utolsó pillanatban Echuu kezei közül Tann tábornok elragadja Naat Reath-ot, és megint megszökik. Az első padavan-ját megölte, a húgát elrabolta, és Echuu-n kezd elhatalmasodni a düh, ami veszélyes dolog, mert gyorsan a sötét oldalon





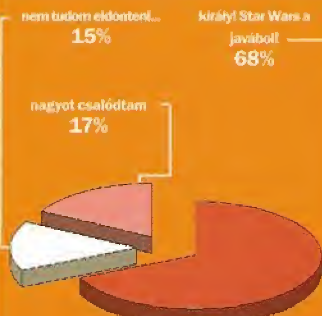








TETSZETT A KLONOK TÁMADÁSA?



találhatja magát. Hogy mi a történet vége, hol zajlik a végső összecsapás, és vajon megmenekül-e Tann tábornok börtönéből Naath Reath, most nem árulom el. A történet végének megismerése legyen a mozgatóerő, hogy végig akarjátok játszani a teljes játékot, de annyit azért elárulok, hogy a végső összecsapás után, kaptok még egy bonusz pályát is, amely szerintem a legnehezebb az összes közül.

ÉS A HARCOS, AKI KERESKEDIK...

Mindez így leírva egyszerűnek tűnhet bárkinek, de nyugodtan kijelenthetem, hogy még „Easy" fokozaton sem valami könnyűlovassági roham a pályákon végig küzdeni magatokat. A kezeléssel, és az egységek mozgatásával azt hiszem egyetlen stratégának sem lesz gondja, nem is beszélve arról, aki végigjátszotta, vagy legalábbis ismeri az első részt, vagy legalább az Age of Empires sorozatot. Aki most találkozik először ilyen stílusú, vagy legalábbis ezzel a játékkal, annak ajánlom az oktató küldetésekkel kezdeni, amelyek során, egy óra alatt el lehet sajátítani az irányítás minden csínját-bínját. Célszerű lehet még kinyomtatni a játék kézikönyvéből a gyorsbillentyűkkel foglalkozó részt, mert egy-egy forró helyzetben jól jöhet, hogy nem kell az egérrel kaparászni, meg scrollozni a képernyőn, hanem egyetlen betű lenyomásával kiadhatjuk a szükséges parancsot, vagy kijelölhetünk egy adott típusú csapatot. Összesen hatvan különféle parancs van, amit gyorsbillentyűvel is ki lehet adni.

Szinte minden küldetésre elmondható, hogy egy maroknyi katonával, néhány robottal esetleg megerősítve egy pár Jedi lovaggal kezdődik a pálya. Az ellenfél, pedig természetesen fullra kiépített bázissal, a legmagasabb technikai szintre fejlesztve, tárt karokkal vár bennünket. A saját csapataink fejlesztéséhez minden helyszínen megtalálható a szükséges alapanyag, és gondolhatnánk, hogy csak neki kell állni és összegyűjteni, de a képlet nem ilyen egyszerű. Először is, ahhoz a gyűjtögetéshez lesz néhány keresetlen szava az ellenfeleknek is, másodszor pedig mindig abból a nyersanyagból van a legkevesebb, amiből a legtöbb kell az adott bolygón a fejlesztéshez. Marad hát a kereskedelem, amivel végül is hozzá lehet jutni mindenhez, de nem mindegy mekkora áron, az pedig ugye természetes, hogy aminek nagy a kereslete, annak felmegy az ára is. Szóval nem is annyira egyszerű a dolog, mint az elsőre látszik. Lesz persze olyan küldetés is, ahol nem lesz lehetőség csapatokat gyártani, csupán a kezdeti maroknyi egységgel kell megoldani a feladatot, legfeljebb annyi segítséget kapva, hogy egy-egy részfeladat tejesítése után érkezik egy kis erősítés. Összességében a Clone Campaigns-ről elmondhatom, hogy legalább annyira izgalmas, és változatos, mint az első rész volt, de sokszor még annál is nehezebb, hiszen hatalmas a túlerő, kevés a nyersanyag, és elég egy kicsit elnézni a támadó csapat összeállítását, az ellenfél rögtön ki fogja használni a gyenge pontot. Légvédelem nélkül például kész öngyilkosság bármerre elindulni, vagy akár a bázist a nélkül hagyni egy pillanatra is, mert tutira rögtön megjelennek a levegőben, akiket legszívesebben a pokolba kívánnál.

A kiegészítőben megjelenő környezet, a történet, a szereplők, a harci egységek mind-mind az EPISODE II-ben megismertek lesznek. A köztársaságiak és a konföderáció oldalán megjelenő egységek, és épületek küllemre és némileg tudásban is, teljesen kicserélődtek. Az épületekben fejleszthető technológia, és a legyártható egységek is teljesen megváltoztak, de csak külsőleg. Az továbbra is jellemző, hogy mindkét oldalon ugyanolyan típusú épületben ugyanolyan egységek készülhetnek, de csak külsőleg különböznek, a támadó és a védő erejük teljesen egyforma. Ami új, az a Jedi templomban kifejleszthető tudás, és az erődökben legyártható újfajta egységek. Ebben a részben, már a négyes technikai szinten Jedi mestereket is lehet „gyártani" akiknek a legnagyobb a támadó és a védekező erejük, de ráadásként már az ellenséges egységeket, és az épületeket is át tudják állítani a mi oldalunkra. A konföderációs csapatoknál persze Sith mestereket gyárthatunk a Sith templomban, de mindez a lényegen nem változtat.

AZ A BIZONYOS PLUSZ

Az EPISODE II bajnokságokon kívül természetesen ugyanúgy elérhetők a hagyományos gép elleni küzdelmek, és a többjátékos mód, valamint továbbra is megtalálható a pályaszerkesztő, de most már kiegészítve a jelenlegi játék egységeivel, épületeivel, és szereplőivel.

A hagyományos gép elleni menetekben, vagy a program ad fel egy véletlenszerűen generált





















pályát, a hozzá tartozó feladattal, vagy ti magatok állíthatjátok be a paramétereket. Itt a már ismert hatféle játékmódból lehet választani. A „Terminate The Commander" esetén, a feladat minden ellenséges parancsnok megsemmisítése, és egy emlékmű (Monument) felépítése, a „Commander Of The Base" választásakor, a pálya közepén lévő építményt kell birtokolni 550 napig, a „Defend The Monument" módban egy emlékművet kell megvédeni 250 napig, és a „Monumnet Race"-t választva az győz, aki először fel tud építeni egy emlékművet. Ezen kívül, van egy „Death Match" mód, de gondolom, erről nem kell különösen szót ejtenem. A játéktér beállítására is van lehetőség, ugyanis az általános térkép típust választva 28 különféle helyszín közül lehet választani, vagy a gépre bízni, és megjelent újként, a pályaszerkesztővel készített terület kiválasztása.. A SW birodalom bolygói most kimaradtak a játékterek közül, de a választék szerintem így is bőséges. Be lehet még állítani a térkép méretét is minitől a gigantikusig, valamint az ellenfelek számát 1-től 7-ig, a maximális populációt 25-től most már 250-ig, az induló technikai fejlettséget 1-től Post-tech 4-ig, valamint a győzelem feltételét, ami lehet az ellenség totális megsemmisítése, idő limit, vagy egy bizonyos pontszám elérése.

A többjátékos módban, ahogy azt már megszokhattuk, helyi hálózatban LAN kártyával, vagy távoli hálózathoz modemmel lehet kapcsolódni másik géphez, illetve szerverhez. A neten keresztül, TCP/IP kapcsolattal legegyszerűbben az MSN szerverén indított csatákba kapcsolódhattok be, vagy indíthattok akár ti is játékot. Akinek már van ADSL vagy kábeles internet elérése, annak nyugodt szívvel tudom ajánlani a zone.msn.com címet, ahol esténként több mint ezer játékos található, és a Battlegrounds szekcióban, már elég sokan játszanak a Clone Campaigns kiegészítővel is.

A beépített „Scenario Editor" persze még tovább bővíti a helyszínek és a pályák választékát, hiszen ezzel mindenki olyan küldetést kreál, aminek csak a fantázia szab határt, majd az így elkészített pálya beépíthető a játékba.

MARAD MINDEN A RÉGIBEN?

Mint azt már említettem, a LucasArts™ az „Age Of Empire II" felületét használta fel a „Galactic Battlegrounds"-hoz, és természetesen a küldetés lemezhez is, annak ellenére, hogy enyhén szólva már idejét múltnak tekinthető. A kétdimenziós megjelenítés, valamint a szűkre szabott játéktér sem az, amiről ódákat lehetne zengeni, cserébe viszont nem kell egy erőműnek zizegni a szobában, hogy egyáltalán elinduljon a játék.

Az egységek és a szereplők, még mindig a pályára feszített négyzetrács mentén mozognak, sokszor eléggé sarkosan, a robbanások meglehetősen elnagyoltak, bár néhol egész jól sikerültek, különösen nagyobb épületek megsemmisülésekor.

A táj, az épületek, az egységek, a szereplők, rendkívül aprólékosan kidolgozottak és a mozgás animációjuk egyszerűen tökéletes. A hangokról is ismét csupa jót tudok csak mondani, hiszen a háttérzene, a szereplők hangjai, egyszóval minden, aminek hangja van, az a filmbéli megfelelőjének a hangján szólal meg.

Nem vagyok messze az igazságtól, ha kijelentem, akinek megvan az SWBG, az feltétlenül szerezze be hozzá ezt a kiegészítőt, hiszen a kettő együtt egy teljes játék, na persze ha megjelenik majd az EPISODE III alapján készült kiegészítő, akkor valószínű az sem hiányozhat majd, egyetlen RTS kedvelő polcáról sem, a Star Wars rajongóknak, pedig kötelező darab. Igaz a grafikája nem mai gyerek, de mégis rendkívül jól kidolgozott és részletes, a hangok és az effektek jól eltaláltak, a játékmenet közepes fokozaton már meglehetős koncentrációt igényel, és mindezt szerény gépigényen, ráadásul a játékidőre sem lehet azt mondani, hogy egy hétvégén végig lehet nyomni az összes pályát, nem is beszélve a multiplayer és gép elleni küzdelmek pályáiról.

Clemi



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	7
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	8
Zene-hang:	9

82

Kis gépigény, jó játék... Méltó folytatás



THE SUM OF ALL FEARS

Mindenki, aki kicsikét is ismeri a PC-s játékokat, tudja számos filmadaptáció született, de valószínűleg azt is sejti, hogy ezek nagy többsége nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Különösen akkor, ha az a bizonyos mozi még jó is volt. Na már most a Sum of All Fears nemsokára peregni fog a vásznakon (főszerepekben: ~~Ben Affleck és Morgan Freeman~~), az előrejelzések szerint komoly esélye van némi dicséretre – és pár százmillió dollár bevételre. Mi abban a felemás helyzetben vagyunk, hogy először végigjátszhatjuk gépünkön a történetet (mely igen sok esetben megegyezik a film sztorijával), és besepert élmények ismeretében döntünk megnézzük-e a celluloid formátumot is. A lányok most nem számítanak, ők úgy is a fiatalabb főszereplő fizimiskájára buknak. Mindent összevetve azt kell mondanom, hogy ha a film olyan lesz, mint a játék, akkor nem fogadok a várva várt dollármilliók-hegyere, de azért egy nőnemű egyén társaságában megtekintem, ha engem képzel a vászonra Ben helyett...



A Sum of All Fears „természetesen" a Ghost Recon motorjára épül, de a kezdő küldetések során tipikus Rainbow Six és Rogue Spear képek elevenednek fel. Első kirándulásunk során egy kereskedelmi tévé épületébe kell beszivárogni, majd fertőtleníteni azt. A túszejtő fickók magukat Hegyi Népeknek nevezik, és az áldásos médiát használják saját külön-bejáratú receptjeik reklámozására. A baj nemcsak az, hogy nem fizetik ki a fő műsoridőben számolt díjat, de túszul is ejtették a dolgozókat. Mellékesen néhány magyar tévés személyiségre is ráférne egy kis túszejtés, pláne, hogy ki azután sem kellene őket szabadítani... Visszatérvén a történethez, a probléma tovább bonyolódik, mert két könnyelmű FBI ügynök is fogságba esett. No de mindez még csak nem is a főpróbája, hogy úgy mondjam, az igazi előadásnak. Miután a terroristák receptjeiket kipróbálva nukleáris tüzet gyújtottak a Baltimore-i focistadion alá (a regény egyébként Denverben játszódik) a csapatunkat a CIA alá rendelik. Sürgősen el kell utazni Izraelbe, hogy minden lehetséges szálat végignyomozzunk, amik a bomba alapanyagainak megszerzéséhez és előállításához vezettek A nyomok ezen a ponton szerteágaznak, a világ legkülönbözőbb országaiba irányulnak. Libanonban egy fegyvergyártó üzemet kell megsemmisíteni, majd kipurgálni egy terrorista-főhadiszállásnak használt börtönt. Ezek után maradunk továbbra is az afrikai kontinensen, de leruccanunk déle. A Dél-Afrikai Köztársaságban véget kell vetni a szépreményű újoncok kiképzésének, megakadályozni egy nagyszabású fegyvercsempészeti üzletet, és fogságba ejtett gyémántbányázok szabadságát is a mi feladatunk biztosítani. Végezetül a nyomok a világ legmagasabb pénzügyi hálózataiba gabalyodnak – velünk együtt, de sikerül kikeveredni az Ausztrál tengerpartra, ahol egy luxusvillában kezdetét veheti a végső leszámolás előkészítése, hogy aztán a végén annyi sem maradjon a gonoszokból, mint a fürdőszobacsempén szétnyomott pókból.

SZELLEMES MEGOLDÁSOK

Ahogyan már említettem, a játék a télen színpadra lépett Ghost Recon motorját használja hangulatteremtésre, de attól azért sok részben különbözik. A szellemesditől eltérően itt a legtöbb misszió jól elkülöníthető látványvilágot prezentál, nem is beszélve az épületek belső kidolgozottságától. A bútorok, festmények, monitorok egyéb használati tárgyak sokkal szebbek, mint az alapjátékban. (De azért még most sem kell hasra esni.) Míg a Ghost Reconban hat katonát lehetett irányítani (három csoportba osztva), itt magunkon kívül csak két segítőtárs áll rendelkezésre. A többi csapat tagjaira nincs, vagy csak egészen kevéske befolyásunk van, ami sokszor egészen kellemetlen galibát okozhat – és okozott is.
Igencsak kellemetlen hallani, ahogy a célterületet más irányból megközelítő egységek tűzpárbajba keverednek, és veszteségeket szenvednek nekünk pedig, éppen azokban a percekben nincs lehetőségünk segíteni rajtuk. Éppen ezért szükséges a saját embereinket a lehető legjobb úton vezetni a célig, ha ez viszont sikerül: az örömforrás garantált. A legfontosabb összekötő kapocs a Ghost Recon és a Sum of All Fears játékokban a taktikai tervezés és a közös khm... problémamegoldás.

KISMÓKUSOK KENYÉRRE IS KENHETIK

A felszerelési tárgyak előre meghatározottak, nincs lehetőségünk kiválasztani, mit viszünk magunkkal az akciókra. A tizenegy kampány küldetés során egyre újabb és több felszerelést lehet használni, de meglepő módon a tárgyakról nincs is igazi leírás és értékelés sem. Az igazat megvallva nincs is miről, hiszen az egész felszerelés, amiről beszélünk talán a legkarcsúbb, amivel eddig találkoztam FPS-ben. A Sum of All Fears összesen egy kilencmilliméteres-hangtompítós-távcsöves-mini géppisztolyt, egy jóval esetlenebb kézifegyvert és kétfajta (robbanós és világítós) gránátot enged használni. Nem mintha ez tulajdonképpen nem lenne teljes mértékben elég a küldetések teljesítéséhez, de hát a változatosság sosem volt egy rossz dolog, ugye.
Azoknak a játékosoknak, akik jobban szeretnek lövöldözni, mint felfedezni a Red Storm egy nagyon hálás kiegészítőt hegesztett a játékban. Egy





Fejlesztő: **Red Storm**

Kiadó: **Ubi Soft**

Konfig: **PII 700 128MB RAM**

Web: **www.ubi.com/US/Games/sumofallfears.com**

picinyke térképről van szó, ami folytonosan mutatja pályabéli helyzetünket, és ami a legfontosabb – megjelenik rajta a bejárandó útvonal is. A kiscserkészek számára ajánlott a könnyű fokozat, mert ott még a várható ellenfelek is megjelennek a kijelzőn. No tehát a térkép segítségével az elakadást, mint olyat el lehet felejteni, és maga a játékmenet is rendkívüli módon felgyorsul, az akcióra feszülhetünk – de még egyszer jelzem, ez csak opcionális segítség, használata nem kötelező.
Igazság szerint kétszer végignyomulni a gép ellen ugyanazon a pályán nem egy nagy kihívás, mert az ellenfelek mindig ugyanott állomásoznak, de ha felfigyelnek ránk, vagy netán tűzpárbaj alakulna, ki közöttünk megpróbálnak reagálni. Ez nem mindig sikerül, legalább is nem mindig fair és elvárható módon. Kellemesebb élmény, amikor egy eltévesztett lövés után a célpont lebukik valami fedezék mögé, sőt még az is sikerül néha, hogy takarásban elmeneküljön későbbi meglepetéseket okozva nekünk – nem várt helyekről.
De éppen ennek az ellenkezője is tapasztalható. Egy alkalommal többszöri próbálkozásra sem sikerült lejutnom egy lépcsőn, mert a szemfüles őr már akkor elkezdett tüzelni, ha meglátta a bokámat. Ezt a rossz szokását még akkor is folytatta, mikor alig két-három méterre tőle gránátot robbantottam. Próbálkozásaim egyszer csak sikerrel jártak, amikor is simán lesétálhattam a lépcsőn, mert az őr valamilyen ismeretlen oknál fogva a mögötte lévő ajtót kezdete igen nagy beleéléssel vizsgálgatni. Sajnos az ilyesfajta kiszámíthatatlan reakciók (mármint az azonnali tökéletes támadás vs. tehetetlen bénázás) furcsa képet festenek a program mesterséges intelligenciájáról.
A csapatársak irányítása egészen könnyű, köszönhető a billentyűkre kódolt utasításoknak, de aki még ennyit sem akar megjegyezni, az simán használhatja az irányítópanelt. A panel előugrásakor a játékmenet megáll és egyszerűen az egérrel kiválasztható a szükséges parancs. Beállíthatjuk a mozgást (követés, őrködés), a harc közbeni viselkedést (védekező, lerohanó), és a követési formációt (közeli, távolabbi).
A leghasználhatóbb utasítások azok, amikor egy-egy szoba vagy terepszakasz biztosítására adunk utasítást. Elég mondjuk az ajtóra fókuszálni és kiadni az utasítást: egyszerűen nyissák ki, vagy rohanjanak is be, netán dobjanak be egy gránátot. Ez mind nagyon szépen hangzik, de a valóságban nagyon nehézkesen működik, mármint a végrehajtás. Például egy ilyen ajtónyitási procedúrát lassan és nehézkesen hajtanak végre, sokszor a szobában lévők mindkét majmot kivégezték mielőtt azok akár kibiztosíthatták volna a gránátjukat. Igaz, meg van a lehetősége a csapattársak fejlődésének, a sikeres küldetések végrehajtása után, ha életben maradtak, nem csak érmeket, de fejlődnek képességeik, csökken reakcióidejük, nő lövéseik pontossága. Szólóban nehéz profi srácokat kinevelni, mert a játékos karaktere elhalálozása után, az egyik társ bőrébe bújva folytatja a küldetést. Ezt egészen mindhármuk haláláig lehet folytatni. Tehát a türelmetlenebbek nem mindig töltik újra a pályát, ha egy, netán két csapattag kiesik. Én a türelmetlenebbek közé tartozom.

RÖVID DE VELŐS?

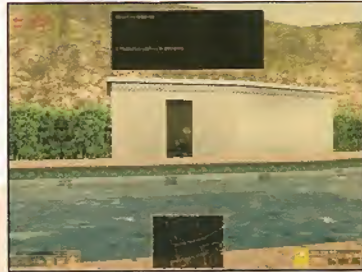
A kampányban tizenegy pályát kell végigvinnünk, ami első olvasatra kevésnek tűnik – és milyen igaz. Közepes nehézségi fokozaton rugaszkodtam neki, majd négy és fél óra elteltével a végére is értem. Ami azért elég karcsú felhozatal. Persze ott van a nehéz fokozat is, meg lehet sokkal jobban vigyázni a csapattagokra is, de az már csak az újrajátszás sajátja lehet. Csakúgy, mint a többi Red Strom játékban, itt is végig lehet nyomni a küldetések pályáit külön-külön és más-más módban, például tökegyedül. Vagy megváltoztatva az ellenfelek számát és felspécizve a tulajdonságaikat. Ezzel kiérdemelhetjük azt az örömöt, hogy már akkor kilőnek

MEGÍRJA A HÍREKET: TOM CLANCY

Csevegett Ronald Reagannel, együtt ebédelt a Fehér Ház fejeseivel, előadást tartott a CIA-nak, tanácsokat kértek tőle a nemzetközi biztonsági szervezetek. Mindezt úgy sikerült elérnie, hogy semmilyen hivatalnak nem a tagja, sem nemzetbiztonsági alkalmazott, sőt soha nem volt még katona sem. Idén tavasszal töltötte be az ötvenötödik életévét, az USA-ban nőt fel, és jelenleg is ott él, Marylandben. Biztosítási ügynökként tengette életét és két el nem adott porszívó között unatkozva a regényírásról fantáziált. Amikor a nyolcvanas évek elején nemzetközi konfliktust okozott egy dezertálni próbáló szovjet fregatt, ami Svédországba akart szökni, meglódult a fantáziája. Nem sokat hezitált, maga alá húzott egy széket és megírta első regényét, ami 1984-ben jelent meg Vadászat a Vörös Októberre címmel. Az olvasók hamar felfedezték írásában az eredeti hangvételt, meggyőző volt az igényes technikai részletesség, és amikor maga az elnök áradozott a műről – egyenesen felszegelték az eladási listák első helyére.
Csakúgy, mint az összes többi ezek után megjelent könyvét. Clancy nagy hazafi, hősei a terrorista szót még a szótárakból is kisatírozzák – az amerikai szeret nemzeti hősökről olvasni, Clancy meg szeret írni róluk. Hadd tegye, jobban csinálja mint az átlag.

















bennünket, mielőtt befordulnánk a sarkon. Alapesetben hat többjátékos pálya várja a fiatalokat. Az egyik legértékelendőbb helyszín maga a Red Strom főhadiszállás, irodákkal, folyosókkal, a programozók szobáival, okos. Rainbow Six és Ghost Recon fanok egyöntetű véleménye szerint mind a hat pálya jó móka egy kis közelharci csetepatéra, igaz több közülük az oktatópályák helyszíne. Bár a Ghost Recon vagy a Desert Siege pályái nem alkalmasak Sum of All Fears játékra, a kiadó hamarost ígéri a pályaszerkesztő bővítményt, sőt még az sem lehet nagy ördöngösség, hogy a későbbikben egy javítás orvosolni fogja az eltérésekből adódó problémákat. Végül de nem utolsó sorban a játék gépigényéről szólva nem mondhatok sok jót. A közelmúlt FPS-ei százszor jobban futottak a középkategóriában öregedő gépemen, mint ez a program. A Red Strom játékok magunk között szólva sohasem a grafikára lettek kihegyezve, ezért is csodálkoztam a gépigényen és a mérhetetlen szaggatáson. Ez a hiba az internetes játék során nőtt hatalmassá, hiába vettem minimálisra minden grafikai lehetőséget, még mindig maradtak képkockák a fantáziának, ami természetesen állandóan az ellenfelek felbukkanása-tüzelése során jelentkeztek, nem pedig a lebírhatatlan mennyiségű és minőségű textúra kezelhetetlensége miatt. Hogy ez a nagyon korai verzió gyermekbetegsége csak remélni tudom.

Összességében tehát a Sum of All Fears a most már hagyományosnak számító Red Storm-féle „félévenkénti kötelező játékkiadási rendszer" legújabb terméke. Aki szereti ezt a műfajt, az tudja, mit várhat, de saját véleményem szerint, akik még csak most akar majd megismerkedni a taktikai FPS mára igen sokszínűvé vált világával, azok ne ezzel e játékkal kezdjék. Sajnos ki lehet jelenteni, hogy grafikailag a múltat idézi, a hangok terén is nagyon sok mindent pótolhat. Az AI sokszor kiszámíthatatlan és a játék hangulatát többjátékos módban alaposan tönkretette a hirtelen fellépő óriási és ismeretlen eredetű gépigény. Arról nem is beszélve, hogy négy és fél óra alatt megmenteni a világot – talán túl könnyű falat.

Balage

AMI A CNN-BŐL KIMARADT: A CLANCY-FILMEK

Tom Clancy regényei hisztis gyerekekként követelik a megfilmesítést. A funkcionális analfabéták nagy tömegekben sóhajtanak egy emberként – ők sem maradnak ki semmiből, hiszen a negyedik film érkezik nemsokára a mozikba a politikai krimik gurujától.

A kilencvenes években, miután a volt szovjet utódállamok és maga orosz anyácska is elsüllyedt a nagy szabadság mocsarában, no meg a történelemkönyvek lapjaira került a hidegháború kifejezés. Az USA katonai potenciálja (potenciája?) betöretlen csikóként rúg a harmadik világbeli (vélt vagy valós) ellenségek felé, ezért szükséges hogy politikai-katonai akcióit szentesítse Hollywood. Nem akarok senki világképében turkálni, pláne nem piszkos körmökkel, de szeptember óta tudjuk (most már biztosan), hogy Jack Ryan nem létezik. Ennek ellenére ismét megment minket.

A Vadászat a Vörös Októberre volt az első Clancy mű a szigorú Sean Connery főszereplésével, de problémamegoldóként már ott figyelt Jack Ryan is. Ő főhőse a többi filmnek: Hazafias játékok, Clear and Present Danger – ha megőrülök, se tudom megmondani a magyar címét – akit Harrison Ford alakított. A legújabb adaptációban – Sum of All Fears – már Ben Affleck szerepel, hiába no, a fehérnépet is be kell csábítani valahogy az előadásra. A film Amerikában május végén startol, de nekünk se kell sokáig várnunk rá. A történet egy elkóborolt atomtöltet hányattatásait meséli el. Viszontagságai során rosszakaratú pártfogók közé kerül, kik ráveszik hogy valami nagy látogatottságú sportcentrumban vessen véget földi pályafutásának. Az amerikai átlagpolgár paranoiáját babusgató történet ellenére a filmről eddig csak jókat olvasni, tehát esélyes lehet a megtekintésre, a játék végigpergetése után meg pláne.



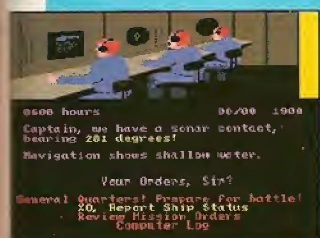
ÉRTÉKELŐ

Látvány:	6
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	6
Zene-hang:	5

75

Pörgős, tartalmas játék nagy gépigénnyel

A TOM CLANCY JÁTÉKOK



Clancy nevével sok-sok játék büszkélkedik, a legelső alkotás már több mint tizenhárom éves – az érdekesség kedvéért nem rossz most megejteni egy rövidke összefoglalót róluk.
A legelső alkotást a Vadászat a Vörös Októberre ihlette, egészen pontosan 1989-ben jelentette meg a MicroProse ezt a DOS alatt futó tengeralattjáró-szimulátort, hogy a PC-sek is örülhessenek, hiszen akkor már bő egy éve nyomták a 64-esen a sokáig etalonnak számító csodát.
A következő érdeklődési körünkbe tartozó játékra 1996-ig kellett várni, amikor is szintén egy tengeralattjáró-szimulátor (stratégia) bocsáttatott PC-s vizekre Tom Clancy's SSN neven. Az SSI és a Virtus Co. felügyelete alatt dolgozott Clnacy, egy bizonyos Doug Littlejohns nevezetű bácsival. A játék nem állta meg a helyét az akkori víz alatti játékokkal semmilyen szempontból, de még a nagyrészt Clancy által írott, a játékhoz mellékelt kézikönyv is csípte a kritikusok szemét. Valószínű, hogy az akkori kiadó légköre nem felelt meg nekik, mert Littlejohns még abban az évben megalakította a Red Storm Entertainment néven elhíresült céget, aminek – nyugodtan mondhatjuk – fő profilja a haver-regényíró műveit számítógépes formába konvertálni.
A Red Storm első dobása a „Politika" – így k-val – volt, ami a valós geopolitikai eseményekre reagált, középpontban a Jelcin vezette Oroszországgal. A stratégia nem csak PC-n, de asztali társasjáték formájában is megjelent. A játék számos „elsőséggel" bír, többek között, hogy úgymond ez az első igazi interaktív, beszélgetős játék. Az első, amit teljes egészében Java programnyelven írtak, és szintén az első internetes játék, ami aktuális politikával foglalkozik.
Két évvel később a Red Strom bombát robbantott a PC-s játékpiacon a Rainbow Six nevezetű ultra-realisztikus lövöldözős taktikai játékával. A Clancy-féle, azonos című regényből az alapötleten túl számos konkrét küldetés is megtalálható a gaméban. A többnemzetiségű terroristacsapat kalandjai igazán hálózatos módban volt megnyerő, nem véletlenül díjazták külföldön az 1999-ben az év játéka kitüntető címmel. A Red Storm felkötötte a gatyáját és rámozdult a tömegízlésre. Azóta (tehát lassan négy éve) folyamatosan töki kifelé a hasonszőrű alkotásokat, a család kibővült számos játékkal, mindegyiknek rengeteg közeli-távoli rokona áll már egymást átkarolva a családi csoportképen, fanatikus rajongó legyen a talpán, aki könnyedén felcímkézi őket. De azért próbálkozunk.
A következő évben jelent meg a Rainbox Six: Eagle Watch, ami az alapjáték kiegészítője, új pályákkal és válogatott fegyverzettel. Az izgalmakat fokozzák a nyerő játéktípusok (Assassin, Scatter Assassination, Scatter, és Team Terrorist Hunt), a látványt pedig az egzotikus helyszínek (London, Kína, Oroszország).
A Rainbow Six: Rogue Spear '99 szeptemberében érkezik. Ez a játék tulajdonképpen az alapmű 2.0-s változata. Számos újításának köszönhetően még izgalmasabbá és látványosabbá válnak a terrorista-elhárítók akciói. Jutalmaként bezsebelhette a 2000. év játéka címet, ez azt hiszem mindent elmond minőségéről.
Fél évvel később érkezik a Rogue Spear: Urban Operations kiegészítő lemez, középpontban az utcai harcokkal és a megátalkodott, gránát-dobáló enemikkel. Erre rá szinte óramű pontossággal fél évvel: Rainbow Six: Covert Operations, ami már a kényesebb grafikai ízléssel felszerelt játékosokat is biztosan meggyőzi. Az utolsó, még a régi látványtechnikai megoldásokra épülő kiadvány nagyjából egy éves: Rogue Spear: Black Thorn.
Az óra ketyeg, és ha fél év eltelik, akkor jöhet az új gém, decemberben már mindenki tudta, hogy itt a Ghost Recon, sőt már első kiegészítője is figyel, Desert Siege néven, mely játékok a közeli jövő, pontosabban 2008-9 konfliktusait dolgozzák fel.
A felhozatalon látszik, hogy ami bejön azon nem szabad változatni. '99-ben a Shadow Watch regényt kalandjáték formában adaptálták de visszafogott szereplése nem adott alkalmat a folytatásokra. A kommandós szériák viszont hatalmas szakmai és piaci sikere garantálja, hogy még jó pár rokon várható arra a bizonyos fotóra...
















DOUBLE HELIX
SOLDIER OF FORTUNE II

Az eltelt idő távolában, (na meg az azóta végigjátszott sok FPS miatt) kissé homályba vész előttem, de úgy emlékszem nagyjából másfél éve már, hogy a Soldier of Fortune első részének végén megnéztem a stáblistát. Akkor John Mullins - a szuper zsoldoskatona – sikeresen teljesítette a CIA-tól kapott küldetés sorozatát, és közölte a főnökeivel, hogy hagyják őt békén a továbbiakban, mert ő most visszavonul, és csak pihenni akar. Azóta – a történet szerint – eltelt 10 év, és történt miegymás a világban. Sajnos a terroristák oly annyira elszemtelenedtek, hogy ismét szükségessé vált, egy alapos tisztogató akció. Na és ki lenne erre a legalkalmasabb? Hát persze hogy a jó öreg Mullins. Előkotorták hát az aktáját, leporolták róla a 10 éves port, és a vezetőség úgy döntött legyen ő a fő figurája az elkövetkező akció sorozatnak. De mivel Mullins igen óvatos és bizalmatlan személyiség, - talán ennek köszönheti, hogy még életben van, - be kellett vonni a buliba a régi partnerét Aaron-t és a volt parancsnokát, aki az előző akcióban az összekötője volt, Sam Gladston kapitányt. Összeáll hát a kis verhetetlen csapat, és kezdődhet izzadni a szinte az egész világot behálózó fanatikus terrorhálózat, akikről egyelőre csak annyit tudni, hogy illegális genetikai kutatásokat végeznek.



A John Mullin első feladata az lesz, hogy Prágából ki kell szöktetnie terroristák fogságában lévő cseh tudóst, és elvinni a központba. Mondanom sem kell, mindenfelé nyüzsögnek az állig felfegyverzett terroristák, a Hotelba pedig ahol őrzik nem lehet csak úgy a főbejáraton bejutni, hanem a szomszéd utcában lévő Polevka kávéház konyhájából egy sikátoron, majd egy konténer labirintuson át, a tűzlétrán felmászva, és szálloda főfalán a párkányon végig egyensúlyozva. A hotelból kijutva persze, hiába nyírt ki Mr Mullins egy rakás terroristát, a teherautót, amin menekülnek, újabb adag fegyveres veszi üldözőbe, sőt még helikoptert is bevetnek, csak hogy megakadályozzák a szöktetést. Az út vége persze nem egy kimenekítő pont, ahol egy útrakész helikopter várja, hogy felszállhasson, hanem vonattal kell átjutni a határon, amihez még útleveleket is kell szerezni, ráadásul a riadó miatt, a terroristák lezárták az egész állomást, és egyetlen vonat sem hagyhatja el a pályaudvart. hacsak... A történet aztán Columbia dzsungelében folytatódik, ahol a titkos raktárak felszámolására kiküldött „Alpha" csapat nyomtalanul eltűnt, és a kimentésükre küldött „Béta" csapat sincs valami fényes helyzetben, ezért a segítségükre küldik Mullinst, akit minő véletlen csak jó nagy távolságra a találkozási ponttól tudnak letenni a helikopterről, így ahhoz hogy a mentőcsapattal találkozhasson, még át kell neki vágni a zsoldosoktól nyüzsgő őserdőn. Végül meg lesz az a „Béta" csapat, de a falu, ahol a társaikat fogva tartják, ráadásul még a genetikai kutatásokhoz alapanyagot szállító „Hazard Biotech" egyik raktár bázisa is, így a faluban egy egész hadsereggel találkozik össze a maroknyi egység. Az „Alpha" csapat egyetlen túlélőjét kiszabadítva egy mocsáron keresztül el kell jutni a találkozási pontig, ahol két helikopter várja a társaságot.... De nem írom le az egész történetet, hiszen most nem végigjátszást írok.

Megkezdődik hát a hajsza, Prágától a Columbiai dzsungelen át, a Hon-Kongi sikátorokban, a Kamcsatkai hómezőkön, a Jordániai sivatagban, és a Svájci hegyek között. Ez egy halálos játszma, amiben csak a legjobbak maradnak életben. A vadász ismét vadász lett, és a küldetése számára egyszerű. A túlélés.

AMIKOR AZ ERŐMŰ BEINDUL

A ™Raven Software és az Activision közreműködésével, már nem egy sikeres FPS kategóriájú akciójátékkal találkozhattunk, hogy csak néhányat említsek, a Hexen, a Heretic, a Jedi Outcast, a Star Trek-Voyager, a Soldier of Fortune, na és persze a Quake 4-ből is rendesen kivették a részüket. Ennek a két cégnek a lógójával fémjelezve, én még eddig nem találkoztam silány minőségű játékkal. Az, hogy most ismét elővették a fiókból a Soldier of Fortune-t, talán



Fejlesztő: **Ravensoft**

Kiadó: **Activision**

Konfig: **PII 300 64MB RAM**

Web: **www.activision.com**

nem véletlen, hiszen az első résszel elég nagy sikereket értek el, amint azt az eladási statisztikák, és a játékosok körében kialakult népszerűsége mutatta. Persze idő közben kissé elavult az eredeti játék grafikája, - bár szerintem még most is megállja a helyét – ezért nem volt elég egy új történetet kitalálni, és megalkotni a pályákat, hanem egy picit változtatni kellett az egész megjelenésen – de azt hiszem ez természetes – és magán a játék lelkét adó mesterséges intelligencián (AI). Nos hogy ez mennyire sikerült? Nekem az állam esett le, és csak néztem ki a fejemből, a játék első képsorai láttán, majd az első akció során és itt most nem csak a kinézetre és a hangokra, hanem egyáltalán az ellenfelek viselkedésére, és az egész játékmenetre gondolok, az első részhez képest. Hogy mik ezek a nagy változások? Nos először is a játék alapját, Quake 3 Team Arena módosított grafikus motorja adja, amit GHOUL 2 technológia néven debütál, ebben a játékban. Ennek a lényege, hogy akár pixeles részletességre lebontva lehet a sebzéseket megkülönböztetni, amihez nagyfokú és igen részletes csontváz alapú mozgás animáció társul. Vegyük még ehhez hozzá a foto realisztikus textúrákat, a nagyszámú polignokból felépített karakter kinézeteket, és máris elénk tárul egy olyan környezet, amelyet egy Geoforce 4 alapú rendszeren futtatva, akár azt is hihetjük időnként, hogy nem is rajzolt világban, hanem egy virtuális moziban vagyunk. Hogy azért jobban éreztessem mekkora ez a változás, csak néhány apróság. „Motion-Captured" animáció, 2500-3000 poligonból felépített karakterek, (az első részben ez 400 volt), 1500 poligonból álló fegyverek, (az első részben 500), 1024x1024-es méretű textúrák, (az előző játékban ez 256x256 volt). Valósághű időjárási viszonyok, például ködben, vagy egy ködgránát füstjében alig látni valamit, legfeljebb a torkolattüzeket, ha esik az eső, a kemény talajon pont úgy fröccsen, mint a valóságban, sőt ha ráesik egy csepp a távcsőre, azon lassan végigfolyik, napsütésben elvakít a nap, míg sűrű hóesésben szépen látni a nagy hópelyheket. A cselekményhez igazodó mp3 alapú zene, és karakter hangok, (a csendben beszélgető őrök hangosan kiabálni kezdenek, ha észrevesznek), mindez megspékelve az EAX 3.0 lehetőségeivel, és azzal, hogy amennyiben a játék lemezén található rw_mk1d3 (Roger Vilco@) nevű virtuális „walkie-talkie" programot feltelepítik a játék mellé, akkor a játékosok élő szóval tudnak egymással kommunikálni játék közben.

MULLIN! IDE HOZZÁM!

Eddig csak a külsőségekről beszéltem, de azért essék néhány szó a játékmenetről is, hiszen egy forró akció közben, kevésbé lényeges dolog a külcsín, inkább az határozza meg a játékélményt, hogy mennyire élethű egy program, illetve a benne szereplők. Ha azt mondom, hogy itt most nagyon, azzal még nem mondtam szinte semmit. Ha azt mondom, hogy én még ennyiszer nem kezdtem elölről pályát, akkor azt gondoljátok, mekkora egy béna lehetek. Ezért inkább konkretizálom kicsit a dolgot. Mivel itt egy teljesen az akcióra kihegyezett FPS játékról van szó, elsőre mindenki azt gondolhatja, futás előre, rövid sorozatok arra, ami mozog és már kész is a pálya. Hát nagy tévedés. Először is az ellenfél mesterséges intelligenciája oly mértékben fel van javítva, hogy még a lépteid zaját is meghallják, egymást fedezve rohannak fedezékbe, ahonnan eszméletlen pontosan tudnak lőni, olyan messziről, ahonnan még alig látni őket, ráadásul előszeretettel dobálóznak kézigránátokkal, és ráadásul még pontosan is. Az ellenséget nem mindegy ám, hogy hol találjuk el, hiszen a GHOUL 2 technológiának köszönhetően 36 sérülési zónát különböztet meg a program, és egy vállon, vagy lábon lőtt ellenség nem fog összerogyni, (előfordult, hogy egy fél tárat bele eresztettem és csak a fejlövés használt) hanem még elszántabban támad, ráadásul minél messzebbről éri őket a találat annál kevésbé sérülnek. Kivétel ez alól az MSG90A1-es mesterlövész puska, amivel többnyire egy találat, egy élet. Na persze nem állnak ám meg egy helyben lőni, ha már észrevettek! A legközelebbi fedezékhez rohannak, (vagy cikázva futnak feléd) és onnan kihajolva tüzelnek, vagy csak a fegyver csövét tartják ki, és úgy lőnek (lásd MOHAA). Hogy a mesterséges intelligenciánál maradjunk, van olyan akció, amikor úgy kell végigcsinálni a pályát, hogy az őrök ne vehessenek észre, vagyis totál csendben kell őket kinyírni. Ezzel rögtön az első pályán találkozhattok, amikor az állomás őreit kell szép csendben, sorban eltenni láb alól. Nem véletlenül van az életerőt és a páncélzat épségét mutató kijelző mellett a képernyő közepén, egy oszcilloszkópszerű hangerőjelző műszer. Elég egy óvatlan lépés, elég egy kicsit hangosabb csosszanás és már riasztják is a társaikat. Ilyenkor nem lehet más fegyvert használni, mint a kommandós tőrt, ráadásul azt is csak dobni szabad. Mindezek mellé, nem csak a fülük, hanem a szemük is eszméletlen jó, mert olyan messziről kiszúrnak, ahonnan te még szinte azt sem látod, hogy most feléd néz, vagy nem. A columbiai dzsungelben, meg egyenesen idegbajt kaptam néha, mert azok a disznók nem csak elbújtak a fák, meg a sziklák mögé, hanem még le is kuporodtak és úgy várták be, hogy odaérjek, aztán térdelve eresztettek belém egy sorozatot, és sajna a magas fűben nem igazán lehet időben észrevenni egy rejtőzködő terepszínű ruhás fegyverest, hacsak nem lövöldöz, mert akkor persze a











Hétfő: „Kevin szólt, hogy takarítsam ki a mocskot az irodámból."

Kedd: „Megtörtént, az irodám a trópusok illatát árasztja. Ma nekilátok a lövedékek testbe csapódásának hangját rögzíteni - a feladatot néhány dinnye brutális szétkapásával fogom megoldani. Határozottan jól esett kiélni az agresszlót. Az anyagot aztán átfuttattam a jó öreg Sound Forge-on és elkezdetem fellayerezni, hogy megkapja a kellő sűrűséget. Az egyedüli bosszantó dolog a felvétel körül: az irodám nem hangszigetelt így sikerül rögzítenem a beszűrődő háttérzajokat. Ezeket ki kell szednem a digitális file-ból (beleértve a gépem hűtésének robaját). Mit nem adnék egy stúdióért..."

Szerda: „Megváltoztattuk az ajtók hangját... a Trek-ben (Voyager: Elite Force) három hang társult hozzájuk: indulás, mozgás, megállás. Ez működik egy futurisztikus ajtónál, de nem itt: kilincsfordulás, nyitás, megállás; majd a zárás kezdete, folyamata, vége. Csodálatosan lesz kivitelezve, valószínűleg olyan csodásan, hogy senki sem veszi majd észre."

Csütörtök: „Malterezett kerámiacsempéket zúzok össze a padlón, hogy megkapjam a betonba csapódó lövedékek hangját - de sikerült odacsapnom az ujjamnak is >:(((."

Péntek: „Kevin megint ki van akadva, takarítani kéne :\."

Zachary Quarles
sound designer



torkolattűz elárulja, merre van. De hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog, még egy kis nehezítő tényező, hogy a nehézségi fokozattal egyenes arányban csökken a pályánkénti mentési lehetőség. Amatőr fokozatban persze ez végtelen, de könnyű fokozatban már pályánként csak öt mentésre van lehetőség, úgyhogy alaposan meg kell gondolni, mielőtt az F5 billentyű után kapkodunk egy-egy nehezebb rész után, mert lesz az még nehezebb is. Nos hogy visszatérjek az AI elemzéséhez, nekem eszméletlenül tetszett, a Columbiai mentőakcióban, amikor a szakasz (na jó asszem öten voltak) tagjaként kellett tovább haladnom. A szakasz parancsnoka mindig mondta, hogy éppen mit csináljak. Maradjak a fenekemen, jöjjek azonnal vissza a háta mögé, vagy ha nagyon előre szaladtam, vagy éppen pozícióba küldte az embereit (fedezték a környéket) és engem beküldött egy házba, hogy tisztítsam meg. (Amíg ki nem adta a parancsot nem nyílt ám ki az ajtó!) Persze ha engedetlen voltam meglett a büntetésem is. A nagy tolongásban meg rohangálásban, ha többször rálőttem véletlenül valamelyik emberére, vagy a második felszólításra sem azt csináltam, amit mondott, vagy nem mentem vissza hozzá, egyszerűen kaptam egy fejlövést. Azért ez már nem akármi. J Abból, amit itt eddig leírtam érezhetitek, hogy nem egy sablonos akciójátékról van szó ráadásul a nehézségi foka is, rendesen megdolgoztatja az idegeket, és a reflexeket. Annyit még ennek a bekezdésnek a végére, hogy van néhány spéci dolog, amit meg tudunk csinálni (pl. zár kinyitás, kúszás), és javaslom mindenkinek, hogy mielőtt belefog a végigjátszásba, menjen végig az oktató pályán.

TE HÁNY KILÓVAL A HÁTADON TUDSZ FUTNI?

Akció játékról lévén szó, amiben egy amerikai zsoldos bőrébe bújtunk, az eszközeink is természetesen a különleges csapatok felszereléséből áll össze. Az alap fegyverzet egy kommandós kés „Big Sticker", az M1911A1, vagy egy US SOCOM nevű pisztoly 45-ös kaliberrel, az M16-os leginkább hasonlítható USAS-12, vagy az M4-es 40 mm-es gránátvetővel kombinált gépkarabélyok valamint a terroristáktól elszedett AK-74-es orosz csoda, és a tengerészgyalogosok M3A1-es automata puskája, valamint időnként a már említett MSG90A1 mesterlövész puska. Találkozhattok még ezen kívül a jó öreg M590-es shotgun-al az M60-as géppuskával, az MM1-es forgódobos gránátvetővel, és a már szintén jól ismert RPG-7-es páncéltörővel. Lesz még egy extrém fegyver is, ami pusztán a képzelet szüleménye, az OICW, ami másodlagos módban olyan, mint a távcsöves fegyverek, de a kijelzőjén, nyomon követhető az ellenség, (pirossal bekeretezi), és képes jelezni a távolságot, és a szélerősséget, amit a lövésnél figyelembe vesz módosítva az irányzékot. Kaptok még a pusztító, valamint az álcázó gránátok közül, az AN-M14 TH3 és a M15, valamint az M67-es fregmentáló és az M84-es kábító gránátokat. Lesz természetesen golyóálló mellény rajtunk, és néha távcső, vagy éjjellátó készülék. Szóval van cucc rendesen, amiből lehet válogatni, csak tudni kell kiválasztani melyik helyzetben melyik fegyver a legalkalmasabb.

ÚJABB CS FEELING?

A játék alapját adó történet végigjátszásán túl, még két plusz dolgot kapunk. Az első, a véletlenszerű küldetésgeneráló, a második, pedig a multiplayer. A küldetésgenerálóban, beállítható, hogy milyen típusú küldetést szeretnénk játszani, - Assasination (likvidálás); Demolition (robbantás); Escape (szöktetés); Infiltration (behatolás) – a helyszín, vagyis hogy dzsungel, hegyvidék, sivatag, vagy hegyes táj legyen, és a napszak. Beállítható, hogy legyen-e időlimit,





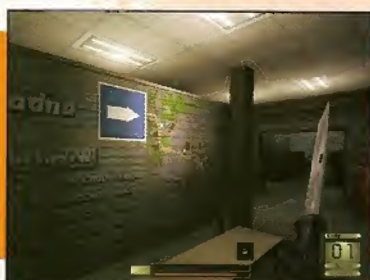














és az, hogy a program váltogasson automatikusan a cuccok közül, amit viszünk, vagy mi váltogatjuk. Ezután a Generate Seed gombot nyomkodva generálhatunk egy kódsorozatot, ami alapján a program berendezi nekünk a terepet. Nem mondom, hogy rosszra sikeredett, hiszen ebben a módban is jókat lehet harcolni, de sajnos a grafikája erősen lerontja ezt a részt, főleg az alapjáték után.

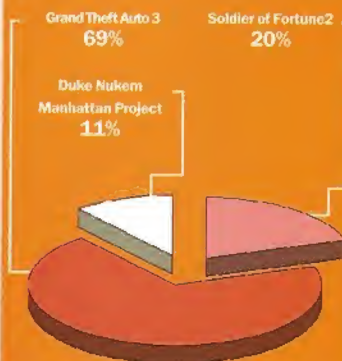
A multiplayer rész az, amit az Interneten sajnos kipróbálni nem tudtam, mivel nem engedett fellépni a szerver, (lassúnak találta vonalam sebességét), helyi hálózatban, pedig csak ketten tudtunk játszani. Nos ez a része az a játéknak, mit szerény véleményem szerint, érdemes külön tesztelés alá vonni, és szenteini neki egy leírást, ugyanis az egésznek olyan Counter Strike feelingje van. Amit ki tudtam próbálni, abból az derült ki, hogy a grafikája pontosan olyan minőségű mint az alapjátéknak, ugyanazok a fegyverek találhatók benne, csak sajnos kevesebb pálya. Öt féle játékmód közül lehet választani, így sorban a Deatmach, Elimination, Infiltration, Team Deatmach, Capture the Flag. A különféle játékmódokban a pályák száma nem egyforma, így a legtöbb a deatmach módban van, ahol kilenc jobbnál jobb helyszínt válogattak nekünk össze a játékból, míg a legkevesebb a Capture the Flag módban, ahol csak két pálya választható. A játék indítása előtt, minden játékos saját külsőt választhat magának, amihez több mint 100 karakter közül lehet válogatni. A kommandósok többféle ruháján keresztül, a rendőrök, a tűzoltók különböző öltözetei, terrorista ruhák, és nagyon sok civil külső, sőt még sok női karakter is van közöttük. A helyi hálózatról kilépve, a program maga is képes tehát szervert indítani, vagy egy elindított szervert keresni az Interneten, de a legegyszerűbb a www.gamespyarcade.com weboldalon lévő szerverek valamelyikére fellépni, a játék mellé adott kliens programmal. Annyit még ide érdekességként, indulás előtt, külön beállíthatjuk a hálózatra kapcsolódásunk mikéntjét (33,6-tól ADSL-ig és T1 vagy LAN), azt hogy használunk-e proxy szervert, és ha igen annak az elérését itt külön be lehet állítani (port cím, felhasználó név, jelszó), valamint korlátozhatjuk, hogy a játék maximálisan mekkora fps-t produkáljon, beállítva ezzel, hogy milyen mértékben terhelje a vonalat.

UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

Összefoglalásként csupán annyit írok ide, hogy egy remekbe szabott, kellően nehéz, de épp ezért nagyon élvezetes játék, kimagaslóan erős AI-val és remek grafikával. Aki egy kicsit is érez affinitást az ilyen stílusú játékok iránt, annak ott kell, hogy mosolyogjon a játék doboza a polcán. A 10 küldetés, és így benne a 70 pálya, sok-sok izgalmas játék időt ígér.

Clemi

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB EBBEN A HÓNAPBAN?



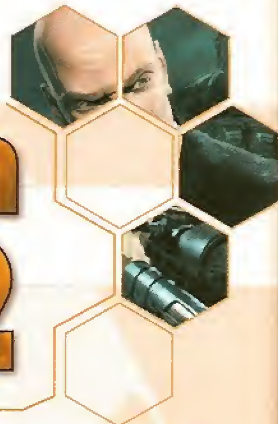


ÉRTÉKELŐ

Látvány:	10
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

95

Izgalmas pályák, limitált mentésszám



SILENT ASSASIN HITMAN 2

Lépések hallatszottak. Valahonnan fentről, a kárhozottak mennyországának tartott utcaszint alapjaiból, esővíz csorgott alá; szépen, lassan, ütemesen. Mint egy acél-beton kszilofón. Megadja minden zenék istenének, magának a nagybetűs, nem, inkább csak: kisbetűs életnek alapjait és konkrét, szűkös szabályait. A földalatti utolsó mai szerelvénye szokott tántoríthatatlanságával robogott be a pályaudvarra, s hosszan, talán túlságosan is elnyújtott hanggal, visítva fékezett le. Pár pillanat csupán, s egy fekete bőrcipő landol a peron műanyag toldásain, tisztasága makulátlan, és valami titokzatos okból olyan halk, hogy szinte észrevehetetlen léptekkel haladt benne célja felé, eltántoríthatatlanul, egy sötét és könyörtelen ember. Valahol a háta mögött megindult a vonat, és még valami más is. Nem jutott sokáig; testét hangtalan lövedékek perforálták ki, ruhája mégis, csodával határos módon, sértetlen maradt. Kiléptem a remegő neonfénybe. Ahogy közelebb kerültem áldozatomhoz, rögtön láttam tettem kíméletlen, ám helyes voltát. A holttest már teljesen más ruhákban hullott be a metró aknájába, ahol majd a másnapi első szerelvény kásás masszává zúzza szét a kihűlt tetemet. Akkor pedig, már nem leszek ebben az országban, óh, már nem, bizony. A mozgólépcső korlátjának oldalára ragasztott figyelmeztetést nézegettem, és megmosolyogtam kifordított igazságtartalmát, amelyet csak én értettem ott és akkor. Úgy tántorogtam ki az éjszakába, mint egy rendkívül boldog ember. Mint egy ember.



A Hitman: Codename 47 még valamikor a második ezredforduló zűrzavarában került a boltok polcaira világszerte. Már-már, az idők lassú folyamán megszokott, gonosz főhőssel megáldott/megvert játékok sorát gyarapította, s ezen a téren különlegesen kiemelkedőt alkotott. Amolyan hollywoodi rossz szokásként megkövesedett rosszfiúk módjára azonban itt is elszenvedett egy arculcsapást a kommersz szoftveripar: 47 -ez ugyanis tar üstökű barátunk neve-, foglalkozását tekintve bérgyilkos, kíméletlen ítéletvégrehajtó gyanánt, maga is a kvázi jó ügy érdekében, az alvilág sorait tizedelte meg, rá valló hanyag eleganciával. A kutyaharapást szőrével elv bizonyította rátermettségét; hitman-ünk diadalmaskodott a sok-sok gonosz -még gonoszabb!- maffiafőnök felett. Hogy aztán sikerét ennek, vagy inkább egyedi hangulatának és professzionális megvalósításának köszönhette-e, a jelenlegi, talán még inkább zűrzavaros állapotokban megítélni nem hatásköröm; mindenesetre valószínűsíthető, hogy mindkét alkotóelem együttesen alkotott egésze hozta meg várva-várt gyümölcsét. A program grafikájára annak idején egy rossz szavunk sem lehetett, s ha nem vagyunk maximalisták, nyugodt szívvel mondhatjuk, hogy még ma is megállná a helyét. A játékmenet pedig még inkább dicséretet érdemelt, hiszen fantasztikus elegyet juttatott ínséges időkben, a taktikai, bújócskázós gyilkolást nélkülöző, számítógépen nevelkedett társadalmunknak. A hangulatot a vizualitáson és a rejtőzködő életmódon túl számos egyéb tényező is megtámogatta, méghozzá jó alaposan! Akik egy picit is érzékenynek bizonyulnak a művészi, klasszikus zenék területén, azoknak már maga a hallható tartomány befogadása is könnyedén ment, a fejlesztők zseniális ötlete -legyek stílszerű- értő fülekre talált. A másik dolog a környezet teljesen előre tervezett, de legalábbis megközelítőleg az eredetihez hasonló viselkedése: a körbeölelő világrészlet szinte lélegzett, és ez nem kis elismerést váltott ki. Habár apróbb fennakadások azért akadtak, kisebb buktatók maradtak a programban, az összhatás lenyűgöző volt; már-már tökéletes illúzió.

A történet szerint negyvenhetes kódszámú barátunkat nem természetes anya szülte. Ő egy minden emberi érzést és erkölcsi aggályt mellőző kísérlet remeke, egy gyilkolásra tenyésztett entitás, magának a halálnak egyik gyermeke. Furcsa véletlen: nem emlékszik múltjára, de nem tudja, hogy nincsen olyan neki. Nem tudja, miért teszi, amit tesz, de mégis végrehajtja feladatait, mert nem tehet mást. Benne van a génjeiben, nukleinsavakba kódolva, mérnöki precizitással. Mígnem, a dolgok különös fintora során rá nem jön az igazságra. Az igazság pedig, mint tudjuk könyörtelen és megváltoztathatatlan.

BACK TO WORK

Hitman jött, látott, győzött, majd továbbállt, és letelepedett egy csendes, kicsi szicíliai falucska zavartalan békével kecsegtető kolostorába. Gondolatait rendbe tenni éppúgy, mint végre békés,



Fejlesztő: **IO Interactive**

Kiadó: **Eidos**

Konfig: **PIII 800 256MB RAM**

Web: **www.ioi.com**

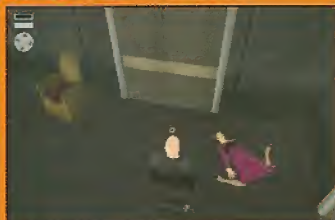
emberi életet élni volt a célja. Már majdnem sikerült is véghezvinni eredeti elképzeléseit. Szépen berendezkedett új életében, a kolostor kertjében segédkezett. Múltjáról és jövőbeli terveiről nem faggatták, és ez így volt jó. Egy napon azonban megzavarták nyugalmát. Elrabolták egy jó barátját, ezzel újra mozgásba lendítve a gépezetet, újból elindítva a negyvenhetest kijelölt útján. A körülmények kényszerítik, most nem másokért, csakis önmagáért folytat elkeseredett harcot. És sikerülni fog neki, mert ő hitman, egy profi. Egy profi, lendületben: veszélyes jószág.

Az új epizód törekvése a tökéletes illúzió megteremtésére és felszínen tartására nem elhanyagolható szempont. Ha egy fejlesztőcsapat egy komplex világrészletet szeretne létrehozni, mi több, élő, lélegző környezetet játéka számára, óhatatlanul magára vonja tesztész és játékos figyelmét egyaránt. Az átlagfelhasználóról jó közelítéssel megállapítható, hogy szeret elveszni a játékában, s az adott programnak feladata nem áll másban, mint hogy ezt az állapotot előidézze a rendelkezésére álló eszközökkel. Márpedig, ha egyszer elkezdünk figyelni az élethű pályák és az élethű emberi reakciók minőségére, gyakran kritikussá válhatunk. A kérdés pedig csak annyi: vajon mennyire felel meg nagyszabású igényeinknek az aktuális mű? A válaszom eredetileg objektivitásra vezethető vissza, de miután meggyőződtem a tényleges produktum lehengerlő hatásairól, rendkívüli hirtelenséggel változott szubjektív lelkesedéssé. Bevallom, nagyon meglepődtem, amikor először pillantottam a hihetetlen minőségben kidolgozott környezetre, és konstatáltam, hogy jó részük bizony interaktív, ami pedig mégsem, az is gyönyörű. Nem egyszer gondoltam azt a játék során, hogy ez a deszkából épített kiskapu biztosan csak amolyan falba montírozott díszítőelem, és valószínűleg mozdíthatatlan textúra-akadály, mire az hirtelen kinyílt, s egy kihordófiú masírozott rajta keresztül. Hogy miért hihetetlen, hogy egy kilincses, faalapú ajtó kinyílik? Nem is tudom. Valahogy annyira szerves része volt az egésznek, hogy álmodni sem mertem volna ilyesmiről. Torzulásnak, a textúrák elcsúszásának nyoma sem látszik. Néha rácsodálkozok a világra és elámulok: hol tart már a tudomány? És egy kis félelemmel vegyes elégedettséget érzek magamban. Határozottan állíthatom, hogy jó programozó kezében az átlagos megoldások is remekművé emelkednek. Az IO fejlesztőgárdája pedig, azt hiszem, a Hitman 2-vel bizonyította rátermettségét.

Azonban ne szaladjunk ennyire előre. Ott tartottunk, hogy negyvenhetesünk elindul, egy pár, tenyérnyi pisztollyal és egy garrottal -polgári nevén fojtóhurokkal-, s meg sem áll a szicíliai alvilág egyik jeles képviselőjének rezidenciájáig, ahol is elrabolt barátját szeretné kiszabadítani. Ezután pedig, ahogy mondani szokás, elszabadul a pokol. Hősünknek egyre újabb és újabb feladatot kell végrehajtania, egészen a meglepő végkifejletig. A rezidenciát azonban magas kőfal és jó néhány biztonsági ember öleli körül, eleddig hatékonyan óvva meg őt a rá váró végzettől. Ami késik, azonban a gyorsvonat, s egyébként is. Egy felelős pozícióban tetszelgő alvilági figura igazán felkészülhet az erőszakos halálra. Mégis, milyen meglepetten nézett szembe a beretta hűvös mélységével. Már majdnem, mint az egyszeri tesztész, amikor megpillantja maga előtt azt a csodálatos látványt, amit már az első pályán a bucija elé tárnak az IO munkatársai. Amerre csak a kamera szeme ellát, gyönyörűséges dél-olasz tájkép hever lomha csendjében nyugtatva retinát és lelket egyaránt. Tar koponyával megáldott barátunknak viszont nincsen sok ideje szemlélődésre; a derék postás bácsi éppen ekkor érkezik a poros földúton, kezében virágcsokorral, fejében a kétszer csengetés édes tervével... Nyakában pedig hitman-nel és egy fojtózsineggel. Vér nyoma nem látszik még, csu-

ICI-PICI KALIBER

A francért üt ez ekkorát! Lélekszakadva rohant a gyepen, és megpróbált a lehetőségekhez képest jó ütemben levegőt venni. Éppen, hogy meglépett a kapuőrök elől, máris újabb gengszterekbe botlott a hátsó bejáratnál. A Hardballer Colt tölténytára üres volt, és már esélye sem volt újratölteni; az idő vasmarokkal szorította kedvenc fegyvere elhagyására. Nem sokáig maradt védtelen, egy óvatlan pillanatban kartörés reccsent, s az ajándék Beretta szinte azonnal felugatott. Állandóan vissza kellett fognia kezét, hogy újra célra tartson, és ennek már jó pár ölmot köszönhetett az idők folyamán. Nem adta fel, küzdött, és végül győzedelmeskedett. Bevette magát az épületbe, ahol már majdnem biztonságban volt. Majdnem... Bár odakint leleplezódött, itt nem tudta figyelmen kívül hagyni a háttal álló őrt. Előnyt kovácsolt helyzetéből és szerzett egy újabb fegyvert. Aztán behúzta áldozatát egy bútor rejtekébe, és megtekintette zsákmányát. Desert Eagle. Pontos és gyors szerszám, pont megfelelő lesz odafent.







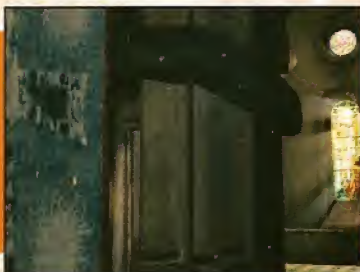
















LÖVÜNK, 47? LÖVÜNK, KEDVES.

Mégis elvesztette a játszmát. Pedig már olyan közel került! Az MP5-ös gépfegyver sorban szedte le a turbánosokat, mígnem egy másik vas került a közelébe. A háta mögé, pontosabban. Kelletlenül dobta el a fegyvert; nem is igazán saját balsorsát sajnálva. Milyen üdítő látványt nyújtana a fővezír feje az ólompumpa célkeresztjében. És milyen üdítő látvány lehetett volna mindez már a fej nélkül. Ez az olajos vacak érti a dolgát. Nem úgy, mint te, 47. Most aztán ábrándozhatsz a gépfegyverekről. Ha szerencsés vagy, a börtön rácsai között. Ha nem...



pán egy postás cipőjének sarka vájt vékony sávot a porba. Hamarosan tehát egy új postás lép elő a fák hűs árnyékai közül, megigazítja frissen zsákmányolt kalapját, s immáron komolyabb lőfegyver nélkül indul magányos mészárlásának helyszínét megközelítendő. A gondolat, amilyen gyorsan jött, úgy illant el, hősünk már az első kiskapunál megrekedt egy tolakodó biztonsági őrben. Valami új terv kell, hatékonyabb. Ekkor pillantja meg következő potenciális áldozatát: a vegyeskereskedés kifutófiúját. Mikor az újabb ládáért érkezik, az ajtó becsukódik mögötte. A hangtompítós beretta megteszi kötelességét, majd ismét ruhacserére ösztönzi hősünket, ak ezúttal már csak garrottját viszi magával kockázatos útjára. És lám, a kitartás eredménye nem marad el: gond nélkül bejut az épületbe. Odabent, ha lehet, még szebb látvány kezdi ostromolni művészi érzékét, rabul ejtve pár pillanat erejéig a hajatlan és hajthatatlan fejvadászt. Ám meggondolatlan várakozásra nincsen idő, mert menni kell, és ölni kell, unos-untalan, vég nélkül, örökké.

KÖZJÁTÉK

A lepel lehullt. Mögötte nem volt más, csak sötétség; iszonytató, balsejtelmes fekete köd. Majd mégis volt még más is: egy fekete alak, a fekete árnyékok szülötte, tar fejű óriás. Meghökkenve látta, hogy a démon vigyorog a sötétség mögött, és hogy fegyverét célzásra emeli, majd egy halk kattanás jelzi elsütését is. Szeme elkerekedik, látja végzetét, de látja múltját is, összes vérgőzös cselekedetét, a már megszámlálhatatlanul rengeteg életet, melyek kiiktatására ő maga adott parancsot, személyesen. És látta a felé száguldó, kiskaliberű pisztolygolyót, érezte, ahogy lyukat hasít védtelen testén... Aztán még egyszer, és még egyszer, és... A tudat kihunyt. A démon leeresztette fegyverét, hirtelen ismét eggyé vált az őt körülölelő feketeséggel. Mindez talán két másodperc sem volt. Senki sem látta, senki sem hallotta mikor, hol és főképp: hogyan távozott. Csak a tetem maradt meg, gyászos mementójaként a titkos látogatásnak. Valahol a falon túl, egy jólöltözött és láthatóan csak félig elégedett ember sétált a földút porában mocskolva, koptatva lakkcipőjét. Ámbár azt kívánta, bárcsak ne kényszerítették volna rá a kíméletlen igazságosztó nem kért szerepét. Ő, a profi, csupáncsak egy kis nyugalmat szeretett volna, s helyette viharos csendet kapott. A szél halkan duruzsolta tavasz végi zenéjét, meglobogtatva és zörgetve a fák, bokrok leveleit. Idekint minden olyan nyugodtnak és természetesnek tűnt, pedig a házban már minden bizonnyal vihar tombolt. A negyvenhetes, értékelve talán a sors különös, apró fintorait, mégiscsak elmosolyodott. Egészen emberi mosoly volt ez, egészen emberi...

HÉ, EZ NEM FORDUL...!

Hitman 2-t kezelni nem könnyű, ám közel sem lehetetlen feladat. Az előző rész furcsa kamerakezelésén okulva, a fejlesztők nagy figyelmet fordítottak a minél kényelmesebb irányítás létrehozására. Erőfeszítéseiket nem egyértelműen ugyan, de siker koronázta. A kamera alaphelyzetben hős bérgyilkosunk feje búbjához rendelt helyzetben lebeg, s mint ilyen, gyakorlatilag azt látjuk, amit maga hitman is lát. Ez hol előnyt jelent, hol hátrányt, s mint azt a való életben tapasztalhatjuk, egy profinak sem nőtt szem a tarkójára. Sajnos, tegyük hozzá. Van még egy bánatra okot adó jelenség: hitman-ünket nagyon gyakran kitakarja valamely tereptárgy, így téve lehetetlenné a túlélést, a küzdelmet magát. Ezen segít és javít valamelyest a first person üzemmód, melybe a játok folyamán bármikor átkapcsolódhatunk, hitman szemeivel látni a világot és történéseit. Nézelődni egérrel fogunk, mert ez oly divatos manapság, míg mozogni csak előre-hátra, illetve oldalazva tudunk. Nagy megkönnyebbülés végre valami szervezést látni a kezelőgombok területén, egyetlen összetartó tömbben adhatunk -és adunk is!- parancsokat fekete-öltönyös figuránknak. Érdekes megoldásnak tekinthető a rendkívül frappáns és egyben elegáns menürendszer mind inventorynk, mind pedig különféle cselekedeteink kordában tartására. Ugyanis amolyan legördülő-menü alapján válthatunk a fel-le gombokkal tárgyaink (többnyire fegyvereink) között, mialatt nyomva tartjuk az ügynevezett inventory-billentyűt (hát, ez valóban meglepő volt). Ugyanilyen módszer dívik a másik oldalon is, ahol viszont az alapvető, éppen aktuális cselekvések közül választhatunk kedvünkre valót, mint például ajtónyitás és csukás, legyilkolt ellenségek

fogd és húzd alapú elrejtése ésatöbbi. Ezek a cselekvések persze nem mindenhol tűnnek elő, de ahol mégis, ott biztosra vehetjük, hogy meg kell tennünk a szükséges lépéseket. A ruhacsere is ide tartozik, amely sok szempontból az egyik leghasználhatóbb extra opció mind közül. Ennek a segítségével olyan helyekre is bejuthatunk, ahonnan normális esetben mozsárágyúval kergetnének égő máglyára minket. Aztán nem szóltam még a lopakodásról sem, márpedig lopakodni igen épületes móka, különösen, ha azt nézzük, hogy akár futhatunk is közben! Ezt, ugye nem gondoltátok? Márpedig igaz, a postás bácsit is hasonló módon lehet megközelíteni rozsdamentes acélzsineggel a kezünkben. Egyébként amint megpillantana bennünket, futásnak eredne, s fellármázná az ajtónálló őrt. Utóbbinak pedig tekintélyesebb fegyverei vannak, mint a levélkihordó munkatársnak. Miután pedig felkeltünk az asztal alól, ahová a lopakodó, kopasz versenyfutó látványa taszította becses személyünket, tovább vizslathatjuk a kezelést. Guggolni márpedig célszerű, mondaná a fejét vesztett lovag, ha lenne mivel. Elég gyakran kell különböző tereptárgyak mögé rejtőznünk, így ittléte és elengedhetetlensége szükségessé teszi ittlétét. Indokolt esetben pedig megtekinthetjük a térképet, ahol a kedves segítőtársaink előzékenyen bejelölik a magunk, s ellenfeleink, célpontjaink helyzetét. Sőt, hitman ugyan csak magára számíthat feladata végrehajtása közben, de egyes titkos helyeken, szekrényekben hősies bérgyilkosunk kedvére találhat felhasználható muníciót, kibiztosítatlan fegyvereket és egyéb hasznos dolgokat. És ez a mai ínséges időkben egyértelműen pozitív adalék. Minthogy van olyan épület, ahova felfegyverkezve nem juthatunk be -ne tessék vitatkozni, nem lehet és ennyi-, viszont fegyver nélkül, álruhában igen. Odabent pedig egy már kellőképpen előkészített terep mosolyt csal bármely goromba arcú fejvadász szája szegletébe. Nos, eltértem a térképtől, tehát illenék visszakanyarodni: a szükséges és elégséges meglepetéseket egy vörös hitman-logoval jelölt területek rejtik. Merényleteink célpontjait ugyanilyen szín jelöli, míg kiiktatandó, illetve kikerülendő ellenfeleink sárgák, az ádáz és galád rendőrök kékek, az ártatlanok -így mi is- pedig zöldek. Van még egy karaktercsoport, a különlegesen fontos személyek (VIP, igen), akiket védenünk kell majd, ahogy erőnkből telik. Eléggé ritka állatfaj az ilyen. Néha még a civileket sem szabad bántanunk, ami amúgy egy profi fejvadásztól egyébként is elvárható nemes cselekedet. Nah, persze, én nem vagyok profi fejvadász, és meglepődtem rajta, hogy vajon miért vesztettem el máris a küzdelmet, pedig csak egy pizsamás, dagadt VIP-et lőttem vörös masszává egy látogatásom napjáig előkelő hírű szállodában, valahol a közel keleten. Térjünk vissza tiri-tarka térképünkre, s vegyük észre, hogy minden mozgó poligon-halmazt jelző karikából egy pálcika mered előre, és ezzel már el is árultam, hogy ellenségeink, sőt mindenki látószöge kikalkulálható pusztán a térkép nyújtotta információk alapján, s megtervezhető, mi több, egyenesen megtervezendő, mikor nem látnak minket a velejükig romlott gazemberek. Akkor pedig uzsgyi, rohanás át a folyosó kritikus szakaszán, vagy bevetődés az elhagyott vályogkunyhóba, ami egyébként mindig túl messze van. Azt kell mondanom, hogy ezzel a mondattal befejezem a térkép egekig magasztalását, és áttérek a való világba.

JUST LIKE REAL THINGS

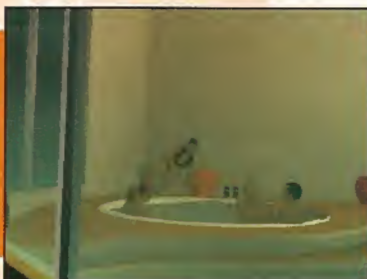
De legalábbis egy olyan világba, ami megszólalásig hasonlít a valódira. Nem először említem, hogy a grafika elmondhatatlanul szép és még annál is jobban hangulatos, de nem utoljára. A látványvilág már önmagában megadja az alaphangulatot, de a tökéletes elveszést biztosítandó, nem csak látható paraméterei léteznek a tökéletességnek. Talán elég annyit megemlítenem, hogy a zenék most is, mint az előző epizódban, kifejezők és odaillők. Mielőtt azonban valaki megvádolna azzal, hogy valószínűleg még csak most vettem hangkártyát, és eddig ezért nem írtam csiga-fogta rezgések mibenlétéről bővebben, elmondanám, hogy erről szó sincsen. Eddig még igazából egyetlen általam tesztelt játék zenéje sem hasonlítható a Hitman-ek akusztikus ingerélményeihez. A szimfonikus dallamok magával ragadják az átlagfelhasználót -és mint ilyen, a lelkes tesztészt is-, és valahogy az az érzésünk kerekedik a semmiből, hogy más aláfestés nem illett volna ehhez a játékhoz. Mert ez a játék egy műremek, ami a művészetről szól; a gyilkolás kifinomult, csendes művészetéről. És igenis megérdemli, sőt, kiköveteli

SOROZATOK LEADÁSA

Ilyen szerencse talán nem is létezik. És ilyen tökkelütött őrök sem. Vagy mégis. Mindegy, az élethez, már ha ezt életnek lehet nevezni, kell egy kevés segítség. Egy kevés véletlen. Tudom, nem voltam könyörületes, egy cseppet sem. Ólommal fizettem a szívességükért, de ezt igazán sejthették volna. Aztán kiléptem a lőtérre. És most én lőttem, nem ők. Talán nem is tartott egy percnél tovább. De végre nyugodtan mehettem a dolgomra. Az eredeti célt nem adom fel, nem én! Nyomulok előre. Ha csúnyán nézel rám, záporral találod szembe magadat. Hangos, halálos záporral.













magának a jogot ezekre a dallamokra, egyszerűen, ha valaki ránéz a játék egészére, ilyet vár el tőle. Hát, ha már elvárja, megkapja! Emlékeztek még? Az első Hitman-ben nem más, mint a Budapesti Szimfonikus Zenekar játszotta művek csendülnek fel, s nem kis megelégedésemre és örömömre szolgált ugyanezt a felállást hallgatni a második epizódban is. Egyszerre vagyok büszke és hálás, ez a két érzés tölti be lelkemet, ha csak rágondolok a komolyzene ilyetén jellegű, csodálatos hatásaira, pompás illeszkedésére egy felülmúlhatatlan darabban, amely minden lehető elismerést begyűjteni hivatott. Felemelő dolog alaposan megkomponált feladatainkat hasonló paraméterekkel büszkélkedő háttérzenére elvégezni. Higgyétek el, tényleg az.

A hangulat viszont nem csak a két fő érzékszervet gyönyörködtető tényezőből áll, legalább annyira értékes részét képezi az a megfoghatatlan dolog, ami végül az agyban összpontosul, és feltétlen elismerést vált ki belőle. Ez az egyáltalán nem elhanyagolható momentum a programok lelke, ezen áll vagy bukik egy-egy kasszasikernek ígérkező kódhalmaz fogadtatása, ez határozza meg a játékélmény jelentős részét. Hiába szép és kidolgozott a környezet, hiába csendülnek fel fülbemászó hangok, ha csak egy „megyek 'aszt lövök" szerű agyromboló nihilben öltene testet az egész. Egy ilyen hibát még egy kiemelkedő történetvezetés sem csitítana el, habár a programot már így el lehetne adni. Na nem, kérem, ez itt egy taktikai megfontolásokat igénybe vevő produktum, melyben az ügyesség mellett a gondolkodás, az előre megtervezett akciók dominálnak. S mint ilyen, elengedhetetlen egy újabb feltétel szakszerű teljesítése, ami bár nem csak itt jut jelentős szerephez, de itt a leginkább! A mesterséges intelligenciáról esik szó a most következő hasábok soraiban, igen. Visszatekintve az első részre, láthatjuk, hogy már ott is kezdett alakulni az AI; a rosszarcú őrök, ha észrevettek, egymást lármázták fel még legédesebb éjféli álmukból is, csapatban támadtak, taktikáztak, a terep lehetőségeit kihasználva bujkáltak hasító lövedékeink elől. Mindezek dicséretes munka gyümölcsei lettek volna, ha -és most jön a szokásos ha- negyvenhetes személyének érzékelése, felfedezése, vagyis a láncreakció kiindulópontja, nem lett volna érthetetlen módon elhibázva. Volt, hogy jellegzetes koponyánkat méterekről nem ismerték fel, de akadt olyan helyzet is, ahol a lehető legdiszkrétebb álruhában is beazonosítottak a szomszédos épület erkélyéről. Ez pedig néha bosszantó dolognak számított, máskor kifejezetten könnyelműen játszhattunk istent a legnagyobb kavarodás közepette. Szerencsére a második Hitman mindenben -megismétlem: mindenben- elődje fölött áll, ily módon a helyes és játékélmény, realitás szempontjából odaillő elemeket megtartották, míg a felismerést alapos revíziónak vetették alá, sőt, talán az egészet újrakódolták. Ez rendkívül pozitív eredményhez vezetett, szerintem minden játéknak ilyen alapossággal kellene folytatást készíteni, egyszóval a német gárda példaértékű játékot produkált. Az ellenségeink tehát most álruhában nem, pontosabban: nem mindig, és nem egyből ismernek fel, jellegzetes koponya-vonásainkat közelről rögtön, távolabbról csak hosszabb fixírozás után látják meg. Erősen fegyverfüggővé is tették az AI reakcióit, mivel lehetünk bármilyen álöltözetben, ha a ruhánkon látszik, mit cipelünk magunkkal, akkor akár felesleges kosztümöt cserélnünk, inkább nyíltan álljunk ki a lőtáblák közé statisztának.

Küldetéseink és a pályák határozottan kiáltják felénk az igyekezetet és az alaposságot, amilyen műgonddal őket tervezték a kétféle bit, az I és az O emberei. Hiszen minden, amit a számítógépből látunk, csak I és csak O, és hogy ebből miket képesek kihozni az arra szakosodott fejlesztők, bámulatba ejtő. A küldetéseink előtt minden létező információt megkapunk az adott célpontról és közvetlen környezetéről. A térképeket is előre megtekinthetjük, s bár jeltelen alaprajzok csupán, az akció megtervezésében nagy mértékben segítenek minket. Ugyanilyen megfontolásból kapunk kézhez fotókat, videó-bejátszásokat is. Lelkesedésünk pedig lehet határtalan, minden okunk megadatott rá. Ezek után kerülünk a fegyverválasztó képernyőre, ahol most kivételesen nem pénzért, hanem érdemeink szerint kaphatunk fegyvereket. Amit kiválasztunk, azt magunkkal vihetjük. Ilyen egyszerű. Aztán, ha már a küldetéseknél tartunk, megemlítendő, hogy az alkotók oly mértékű interaktivitást adtak a játékosok kezébe, amilyet csak ritkán szokás ebben az iparban. Megkapjuk a feladatunkat, megtudjuk, ki a kiszemelt áldozat, de arról, hogyan intézzük el a munkát, mi döntünk. Számtalan lehetőségünk akad majd, hol mérgezés, hol limuzin-robbantás kíséri tevékenységünket, de a szokásos, jól bevált henteléses módszer is kézenfekvőnek mutatkozik bizonyos esetekben.

IN TIME, Y'KNOW

Egyszer azonban minden véget ér, még a Hitman 2 is. Értékelnem kellene a programot, és csak most döbbenek rá, mennyire igénylem

TÁVCSÖVES MUNKÁRA, KIEMELT DÍJAZÁSSAL.

Egy másik lakásban várakoztam, egy másik épületben és másik utcában. De a rálátás, nos, az kitűnő volt, és most éppen erre volt szükségem. Ha megérkezik, lelövöm, ennyi az egész. Puskám van, távcsövem úgyszintén, ráadásul a kettő együtt, összeöntve, mint a sziámi ikrek. Felismerem az autózúgást, tudom, hogy ő érkezett meg, érzem, ereimben forr a vér. Felhajtom az utolsó pohárka célzóvizet is, úgy ülök az ablakpárkányra. Kicsit imbolygott a célkeresztben, vagy fordítva. Mély levegőt véve igazítottam a helyzetemen. És lőttem. Nem volt nagyon hangos.





















a csendes gyilkolással eltöltött pillanatokat. Ha hibákat kell felsorolnom, nem kérdéses, hogy tudok pár olyan dolgot mondani, amelyek iránt csöppnyi elégedetlenséget érezhetnék, de előre bocsátom, hogy a tesztelt anyag erősen béta jellege miatt ezek a végleges kiadásban előnyükre változhatnak, mi több: az ígéretek szerint változnak is! A pályák során nem egyszer ragadtam be olyan tereptárgyba, amibe nem kellett volna; volt, amikor a felhőkarcoló peremén guggolnom kellett egyet, hogy kijöjjek az aszfaltból, ahova rendszeresen kiközvetített, de hasonló problémák, ezt el kell ismernünk, minden programban akadnak. Ugyanez a helyzet tar fejű karakterünk kitakarásával is, rosszabb, reméljük nem lesz, csak jobb. Technikai jellegű problémákat látok a létrák és lépcsők lekezelésénél is; valamely létrára egyszerűen nem akar felmászni 47, s ha a lépcsőket rossz egérmozdulattal közelítjük meg, nem jutunk fel rajtuk könnyedén. Ez utóbbi hiányosságot viszont nem hiszem, hogy kijavítják, felbecsülhetetlen azon játékok száma, ahol hasonló előfordul a végleges verzióban is. Ez rossz pont. Hátrányként kellene megemlítenem a gépigényt, de nem teszem, mivel az én mára már közepesnek mondható masinámon is simán futott a program, és az átlagos játékőrült PC-snek komoly vasa kell, hogy legyen, ez a piac diktálta törvény, még ha nem helyes, akkor is. Összességében nem tudok negatívan nyilatkozni a Hitman 2-ről, igaz, nem is lehet róla rosszalló véleményt kinyilvánítani. Ez az a játék, amit feltétel nélkül ajánlani tudok mindenkinek, aki nem eleve rendíthetetlen az én véleményem ellenkezőjében. Profi megoldások, extravagáns látvánnyal megáldott és jól tervezett pályák, kiemelkedő mesterséges intelligencia, gyönyörű, és nem győzöm hangsúlyozni: egyedülálló módon illeszkedő zenei aláfestés. Az IO műve az, amire mindig is vártunk: elvarázsol, realisztikájával rabul ejt, esélyt sem hagyva kifogások keresésére. Nem is kell többet beszélnem róla, mert ezt a programot látni kell. Bármi áron.

Hűvös esőcseppek áztatták a betondzsungelt, s arra, hogy az égről hirtelen elmeneküljenek a dacos felhők, semmi esély nem mutatkozott. Kitűnő, gondoltam, a körülmények nekem kedveznek. Senki emberfia nem fog tudni követni ebben az ítéletidőben. Csendesen ballagtam, mint mindig, a nap óta, hogy megszülettem. Igen, én is születtem, de nem úgy, mint az átlagos emberek. Sok szempontból nem vagyok átlagos, de néha azt kívánom, bár az lennék. Mindegy. Követem a sorsomat, és a sorsom erre vezet. Bosszúra szomjazom, és ilyenkor senki sincsen biztonságban. Még te sem, mert már tudsz rólam. Nem szoktam kíméletes lenni azokkal, akik elárulhatnak. Veled sem leszek az. Elhiheted. Csendes vagyok, miképp a sír, hidd el, nem fogod észrevenni, amikor majd közelítek; egyszer. Még ezeket a szavakat is némán ejtem, hogy ne halhassa meg senki és semmi rajtad kívül. Vigyázz magadra, barátom. Hamarosan ismét találkozunk. Elhiheted. Mert én mondom.

dracoo-[stalker]

BÚCSÚ A FEGYVEREKTŐL

Nem maradt másom, habár most már tudom, nem vágyom rájuk. Megvagyok nélkülük, igen, jól megvagyok. Csak ez az egyetlen eszközöm maradt. Az egyetlen társam, a túlélésben. Szép fényes, meg kell adni, még mindig, pedig már hány éve magamnál tartom. Előhúzom, majd ismét elteszem. Nézegetem, mint egy kisgyerek a játékát. Nekem ez a játékom. Hogy én is kisgyerek lennék? Nem tudom, igazából soha nem voltam az. Lehet, hogy hiányzik, majd még gondolkodom rajta. De most csak én vagyok itt és a penge. Csak, mi ketten. Szédülni kezdek a vérveszteségtől. Az őrök pedig nem fognak holnapig észrevenni. Minden tökéletes, minden olyan... egyszerű. Helló, világ. Viszlát, világ...



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	10
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

93

Vitának helye nincs! Aki mégis vitatkozik, nevét, címét a szerkesztőségbe küldje, haladéktalanul!

Grand Theft Auto

Bűnöző vagy. Ne tagadd, ez az igazság. Mindenen egyes alkalommal, amikor túl gyorsan hajtasz, pláne ha ez pár könnyű sör után történik. De akkor is az vagy, mikor letöltöd a netről a filmeket, zenéket másolsz, vagy hazudsz az adóbevallás során. Nézzünk szembe vele: te is, én is, mindannyian bűnözők vagyunk. Aki tagadja, az hazudik. És aki hazudik, az lop... A Grand Theft Auto című alkotásban legalábbis is ez a fő erkölcsi törvény. Élj hát ennek a törvénynek megfelelően, de ne csak úgy szürke kis hivatali sikkasztóként. Légy profi abban, amit csinálsz - legyen életcélod az igazi bűnözés. Az autótolvajlás például jó ötlet. Ha profi vagy és megbízható, megmászhatod a ranglétrát: király lehetsz az alvilágban. Igaz ehhez sokat és keményen kell dolgozni. Sokat és keményen az árnyékos oldalon, a törvényen kívüliek oldalán, menekülve az igazságszolgáltatás és a rivális bandák elől...

A Grand Theft Auto lényeg egyszerű. Egy alvilági szervezet egyszerű kifutófiúja vagy. A jelez a csipogód, már rohansz is a legközelebbi telefonhoz, a helyi főnök utasításaiért. Változatos melókat ad neked: lopj kocsikat, nyírj ki néhány zsarut, intézz el pár ellenséges bandatagot, szállíts kábítószert, sofőrködj–testőrködj míg a főnök barátnője kiruccan vásárolni. Ilyen és ezekhez hasonló veszélyes, de jól fizető munkát kapsz. Lényegében, ha valami illegális a feladat és köze van a helyváltoztatáshoz, azt te kapod. Az hogy mennyi pénzt gyűjtesz be, az az elvégzett munka minőségétől függ, ha jó vagy dől a lé – és az újabbnál újabb, esetenként speciális, titkos munkák. A játék gonosz, morális kérdésekben mindig a rossz oldalon áll. Elképesztő, de pénzt kapsz azért, ha valakin keresztülhajtasz a saját kocsijával! Jól, hangzik mi?

Ha a grafika ma már nem is lenyűgöző, kilencvennyolcban, a játék megjelenésének évében megállta a helyét. Ha hozzátesszük azt, hogy több mint kilencezer kilométert (!) lehet leautókázni, még figyelemreméltóbb a helyzet. És miféle helyeken?! Amerika legnagyobb és leghírhedtebb városaiban, New York, San Francisco és Miami, hogy párat említsek. Mind- mind a bűnözés melegágya. Vagy csak aztán lesz az, hogy mi megérkeztünk? Teszünk róla, az biztos. A metropoliszokban a legkülönbözőbb autókkal fogjuk elfogyasztani az előbb említett sok ezer kilométert. Sportkocsi, öreg járgány, kisbusz, vontató. Bombával felszerelt iskolabusz. Tűzoltó és páncélozott rendőrségi jármű, minden, amit csak el lehet képzelni. A gépek a lehető legjobban hasonlítanak a valóságosokhoz, de azért mindennek van határa, az autók márkáit meg kellett változtatni. Teszem azt, a Porsche nem igazán rajongott volna, ha a cég járgányaival gázolunk a tömegbe, maradt hát a Porke, de ez cseppet sem csökkenti a beteges hajlamok kiélvezését.
Ahhoz hogy kiélvezzük beteges hajlamainkat néhány perc mókánál tovább, komolyan kell venni a feladatokat. Koncentrálni és melózni, míg el nem vérzünk, vagy amíg sikerülni megoldani az összes feladatot, ami nem lesz könnyű, ugyanis a játék irgalmatlanul nehéz. Első körben nem lehet menteni. Sajnos ez a játék legnagyobb és egyben legbosszantóbb hátránya. Sokszor újra kell játszani már az első pályát is, de ha sikeresen vesszük az akadályokat egyrészt biztos, hogy profi autótolvajok leszünk, másrészt a sikerélmény mindenért kárpótol.

A játék anno DOS alapokon futott, de a jelenlegi kiadás már teljes Windows kompatibilitással rendelkezik, sőt ha az nem lenne elég, hogy helyi hálózaton keresztül négyen kergetetik egymást, még internetes játék is lehetséges. Kiindulási pontnak például jó lehet ez a cím: http://www.heat.net
Ez a játék négy évvel ezelőtt a beteges Postal című fergeteggel együtt hatalmas botrányokat okozott, betiltás itt, inkvizíció ott – de az igazi játékosok imádták. A rajongó tábor hite és az „árral szemben" filozófia segítette a fejlesztőcsapatot további munkáiban, hiszen a Grand Theft Auto éppen napjainkban bővül trilógiává. A játéktörténelem egyik, ha nem a „leg"-hírhedtebb trilógiájává. Éppen ezért szükséges a sorozat első tagjának a minél előbbi beszerzése.
Persze szigorúan csak tizennyolc éven felülieknek.

Balage

ÉRTÉKELŐ: **82**





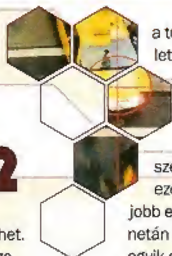








Grand Theft Auto 2



A felháborodás teljesen jogosnak tűnhet. Néhány évvel ezelőtt a játék első része kulturális armageddonként robbant be a köztudatba. A konzervatív politikusok és közszereplők a gyermeküket féltő anyák bólogató sorfalával megerősítve szidta pokolba a botrányhőst. Minden ellenkezés reklámot szül, a betiltások ellenére ragyogó eladásokkal büszkélkedhetett a sorozat első része. És ha az első rész fricska volt az orra, a második rész már ökölbe szorított kézként rohan a nózi felé. A Grand Theft Auto 2 szebb, gyorsabb, vadabb és erőszakosabb, mint bátyuskája. Az ezredforduló utolsó hónapjaiban napvilágot látott akciójáték megjelenése pillanatában sikerre ítéltetett. A felháborodás most sem maradt el, de a rajongók és a játékipar egyszerre ítélte oda a fejlesztőknek a legbátrabb és legőrültebb csapatnak járó díjat. Az elsősorban a stílusnak szólt, pedig második nekifutásra egy még játszhatóbb akciókrimit kapunk, mint elsőre.

Azok, akik játszottak a program előző részével, már nagyban ismerős alapszituval találkoznak a Grand Theft Auto 2-ben. Pitiáner tolvajként száguldozunk a nem túl távoli jövő bűntől terhes nagyvárosainak utcáin. Egy telefoncsörgés itt: egy bankrablás ott, a lényeg a pénzszerzés és a túlélés – mindkettő árnyaltabb és nehezebb lett. Nem elég hogy a nagybetűs alvilágnak melózunk, de ma már nem egy láthatatlan keresztapa nyújtja csókra pecsétgyűrűs ujját, hanem egymással torzsalkodó, nemritkán tűzharcot kirobbantó, szám szerint hét banda kíván uralomra törni. Éppen ezért el kell döntenünk, kinek dolgozunk, de jobb egy munka után meggondolni magunkat. Ha netán látványosan elköteleznénk magunkat az egyik csapat mellet biztos, hogy a másik hat közül valaki felkoncolna bennünket. A finom lavírozás, egyfajta „pengeélen táncolás" mint taktika került legfontosabb újításként a Nagy Autócsenés második epizódba.

A jobb felső sarokba került „Idegesség Mérő" folyamatos ellenőrzésével láthatjuk melyik banda feni ránk leginkább a fogát. Ha a jakuzák már nagyon bepipultak az utóbbi időben, és nem restek netán felbérelni egy anyaországból származó feketepizsamás mestergyilkost jobb, ha nem erőltetjük tovább a konfrontációt és kiegyezünk velük. Példának okáért nem egy rossz ötlet ilyenkor beállítani a ferdeszeműekhez az orosz maffiafőnök fiacskájának kedvenc luxus-limuzinjával...

Mint az előbb már megemlítettük, az új GTA a közeli jövőben játszódik. Az első részben oly kedvelt Mustangokat, kisteherautókat és sok egyéb mást felváltották az enyhén futurisztikus gépjárművek. Éppen emiatt, hogy nincs már kötődés a valós autófajtákhoz első körben nehezebb eltalálni az ízlésünknek (és az adott feladatnak) legmegfelelőbbet, de általános igazságként elmondható, hogy a kecsesebb vonalvezetéssel bíró csillogó, krómozott csodák természetesen gyorsabbak és jobban gyorsulnak (ezért törnek is), mint a robusztusabb formák.

A városok hangulata is „Futorámába" hajlott, az épületek talán leginkább a Sim City 2000 városaiból metropoliszokká változó, előrehaladott vízióját juttatja eszünkbe. No persze a bűn beszennyezi az utcákat, a bandatagok mindenhol ott vannak, könnyű felismerni őket rikító színű öltözetükről. Egyszerűen sétálgatni az utcán már messze nem olyan biztonságos, mint valaha volt. Ha éppen nem ütnek le az apródért, akkor könnyen megeshet, hogy két rivalizáló banda hirtelen indulatoktól vezérelt kis csatájába csöppensz, ahol a nehézgépfegyverek sem számítanak ritkaságnak...

A játék borzasztó nagy előnye, hogy egyáltalán nem lineáris, sőt az egyenes fogalmát köszönésből sem ismeri. A történet mikéntjét, az elvállalt küldetéseket és azok megoldási sorrendjét a játékos vezérli. Szabad a pálya – még hatalmasabb területek, még több ellopható autó, még őrültebb küldetések. Ne feledjük, a játékélmény már csak azért is sokkal mélyebb nyomot hagy bennünk, mert a látványvilág sokkal kellemesebb, mint volt anno volt. A Grand Theft Auto 2 alapjaiban hasonló maradt az első részhez, de minden tekintetben továbbfejlesztették, ami csak az előnyére vált. Most a harmadik GTA megjelenésének környékén kötelező újra autókázni vele párat...

Balage

ÉRTÉKELŐ: **88**











1992 június

„Keressük azt a programozni tudó kibernetikus mérnököt, akinek egy válogatott csapat tagjaként feladata a lehető leghatékonyabb robottank megtervezése és elkészítése lesz. A tank szerkezetének és intelligens agyának kifejlesztéséhez a legkifinomultabb számítógépes eszközök állnak cégünk rendelkezésére. A pályázatokat Omega jeligével várjuk a kiadóba." Olvasható az Omega kódnevű project fejlécében. Kíváncsi lennék, vajon hol is jelenhetett meg ezen felhívás ilyen formában. Az Origin által készített, C64-re s Amigára egyaránt megjelent játék maradéktalan élvezete némi programozói vénát is megkövetel a felhasználótól, melynek kamatoztatása révén, idővel valóban életre hívható a minden élőlény, de legalábbis a tér megbontására képes, bármely dolog megsemmisítésére kész s szavatolt szupertank.

Meglehetősen komoly, szinte már bonyolultnak mondható darabról beszélünk, mely érdektelennek ma sem mondható alapötlete s megvalósítása 92%-ot ért '92-ben. Az idén esedékes nyár tíz éves évfordulóján visszatekintvén, jó pár klasszikust vél felfedezni a szemlélő. Itt van mindjárt az Epic. A Nap az utolsókat süti, hamarosan szupernova-kategóriás robbanás várható, mely a közel-s távolban tartózkodó bolygórendszerek egyikének sem válik majd hasznára, így örömére sem. Mint az ilyenkor elvárható, a puszta létüket féltő fajok - melyekből szerencsés módon csupán kettő létezik galaxis szerte - ugyanott vélik felfedezni az új élet lehetőségét. A rexxonok s az emberiség párviadala kezdetét veszi. Maga a darab az űrhajó szimulátorok sorait erősíti, sőt vektorokkal operáló grafikája láttán - mely a textúrákat ugyan még nem kamatoztatja - napjainkban sem sorolandó az „azonnal hajítandó s utánanézendő, majd elégedetten nyugtázandó" kategóriába. A processzorfogó ugyanakkor elengedhetetlen a mű futtatásához, ellenkező esetben a küldetésenkénti játékidő csak egészen ritkán üti majd a két másodperces álomhatárt. A 95%-ra értékelt Epic mellett itt domborít minden idők egyik legklasszikusabb, jóllehet mára igen-igen porosnak mondható CRPG alapköve - Eye of Beholder II. Az ódon SSI irányvonalakat megújítani hivatott Eye of Beholder szisztéma második hajtásáról elmondható, hogy a trilógia legjobban sikerült darabja. Az egy se rossz, de még nem az igazi, a három pedig már félistenek nevetséges bohózatának nevezhető: True Seeinggel flangáló, illúziófalakat kutató karakterek csatároznak közvetlen fizikai környezetükkel, lévén élő organizmus nem létezik, mely még kárt tehetne bennük. Szóval igen-igen égő. Akárhogy is, az impresszív dungeonöket előnyben részesítő játékos számára alapvető jelentőségű SSI klasszikusok második, legsikerültebb darabja ma is türelmetlenül várja, hogy letöltsék - noha 99%-os értékelése szigorúan a kor követelményeinek sommás ismeretében értendő. Manapság hasonló cipőben jár a Codemasters kasszasiker-kategóriás kabalafigurája, Dizzy is. Dizzy, minden idők leginteraktívabb tojása 1992 júniusában jelentkezik a Spellbound Dizzy kódnéven futó kaland/ügyességi darabbal, melynek érdekes módon csupán 68%-ot szavazott meg a P. P. néven tevékenykedő szakember. A teljes megoldást tárgyaló leírásból ennek okaira fény nem derül, ám Dizzy ezen jelenését nélkülöző Dizzy gyűjtemény komolyan: nem vehető. Kíváncsi vagyok, Dizzyt vajon elővesz-e még valaha a Codemasters. Az ember azt gondolná, leginkább a Sierra, avagy a Wizard Works munkássága nyomán hódítanak teret a halász/vadászprogramok - ám az ezen stílus sorait erősítő, első darab szintén tíz éves évfordulóját ünnepli már: Big Game Fishing. A C64-re, Amigára, PC-re egyaránt megjelent darab üdvözítő sajátossága, hogy a horgászat komolyabb oldalait mutatja be, kvázi: horgásszimulátor, s nem Sega Bass Fishing szerű, arcade alapokon nyugvó, agyatlan horgászbot-rángatás. Mindazoknak, kik jobbnak látják a monitor előtt ülvén bűvölni a kapásjelzőt, a mai napig remek alternatíva lehet.



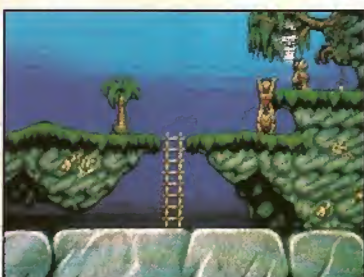


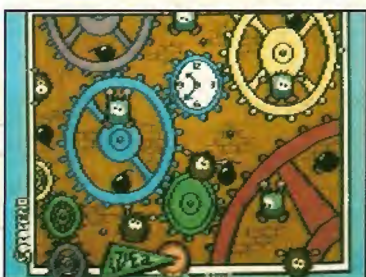
Említést érdemel még a kérdéses számban publikált Sega Master System konzol-ismertető, mely a kereskedelmi szempontból már igen komolyan gyengélkedő C64 mellé javall egy lehetséges, még jól futó alternatívát. Ugyanakkor, a C64 még '92-ben sem rest tucatnyi, a hardver képességeit végletekig kihasználó darab megjelentetése révén biztosítani a gép történelméhez méltó befejezést. Ilyen játék a Soul Crystal is, mely a C64-re megjelent kalandjátékok egyik legkellemesebb, legizgalmasabb darabjának mondható - aligha véletlen, hogy Zolee 99%-ot szavazott meg a darabnak. Címlapon: MC Wakelin újabb remeke, melynek témája minden kétséget kizáróan az Epic. S végül mindazoknak, akik elbírják: a pilótát szavaim meglEpic.

by GyZ









Hotel Giant

Mint a tycoonok általában, úgy a Hotel Giant is rendelkezésünkre bocsájt némi indulótőkét, valamint egy, nem különösebben impresszív méretű telket – melyet már alaphelyzetből vígasztal a beépítésre, hatékony felfuttatásra váró, s persze sejthető módon – tök üres ingatlan. Fontos tudni hogy a Hotel Giant főbb vonzereje s szavatossága a kampány mód során bontakozik ki, mely végigtolását követően már kellően tapasztaltak s gyakorlottak lehetünk ahhoz, hogy teljesíthessük a gép által véletlenszerűen generált scenariokat is. Itt már egyik szemem sír, meg a másik is: jó-jó, hogy van itt ez a random térképgenerátor, ám annak parametrizálhatóságát – érzésem szerint legalábbis – a műfaj szabályzó elveihez képest abszolút méltatlan korlátok s megkötések súlytják. Szemezgetek: nem tudunk open ended, azaz végtelenített játékot kérni, mely tükrében a nekünk tetsző időkeret erejéig hódolhatnánk virtuális hálózataink kiépítésének. A maximális játékidő három évben fejeztetett ki, ennél többet s tovább egyengetni nagy műgonddal életre hívott birodalmadat – nem fogod. Ez a megkötés elég ronda húzás – arról nem is szólva, hogy gyakorlatilag nulláról indulván építeni ki egy valamirevaló hotel hálózatot három év leforgása alatt – alighanem csak a szórakoztató informatika "hőzsaszín" mezein lehetséges. Ezek után már nem kifejezetten meglepő a véletlenszerű küldetések nehézség-fokozatainak deklarálására hivatott analóg kapcsoló érdemben használhatatlan mivolta sem. Méghogy balra huzigálom, és akkor majd-akkor nyerek, ha képes vagyok leszerződtetni a tudom-isén-hanyadik alkalmazottat, illetve, ha képes vagyok a cég havi profitját iksz-ezer dollárra tornázni. Az átellenes oldalra állított kapcsoló révén ezeket, s más, hasonló értékeket növelhetjük – ergo "nehezebb" lesz a játék, lévén az x+tizedik alkalmazott leszerződtetése után tekinthetjük nyertnek a partyt. A Hotel Giant ezen műfajidegen, különféle kondíciókon s feltételeken alapuló megoldásával voltaképpen a tycoonok lényegét csúfolja meg, s teszi nevetség tárgyává önnön szisztémáját. Képzeljük el milyen pofát vágnánk, ha a Zoo Tycoonban végre hozzáférhető lenne a Perui Húsnyűvőfikusz, majd annak felállításának örömére közölné a program, hogy: "Nagyon ügyes voltál, köszönjük szépen, kezdj egy új játékot!" A színvonalas tycoonokhoz az üzleti manővereken s tranzakciókon túl bizony szervesen hozzá kell (ene) tartoznia az alkotás, a létrehozás örömének is. A Hotel Giant alkotói ezen vitális szempontot abszolút figyelmen kívül hagyták, így kizárólag a profitkovácsolás szemszögéből közelítik meg az általuk ábrázolt tycoon-univerzumot. S hogy valóban nem lebecsülendő szempont ez, arról a múlt sikerültebb tycoon darabjainak – élükön az uralkodónak mondható Zoo Tycoonnal – máig is töretlen népszerűsége tanúskodik. Kérdés, vajon hány játékos lesz majd hajlandó heteken át építgetni egy virtuális birodalmat, melynek tulajdonképpeni "beérésekor" kényszerű búcsút kell intenie. Nézzük a Hotel Giant működését.

Működés

A darab elvi s gyakorlati megvalósítása kísértetiesen, mondám: kísértetiesen emlékeztet az azóta kultusszá lett Sims sorozat szemelvényeire. S van itt egy másik játék is, melyre szinte már szemtelen módon hajaz a darab – ez pedig a sacc fél éve keltezett Casino Tycoon. Míg a figurák kidolgozottsága, animációs kultúrája erőteljes Sims jegyeket sugall, addig a játéktér navigálásához szükséges/igénybe vehető dinamikus eszközök mind-mind a Casino Tycoonból köszönnek vissza, mégha "átfésült" formában is teszik ezt. Nem tudok szabadulni a képzettől, hogy egyfajta technológia megvásárlásának, s annak tulajdonképpeni végeredményének lehetünk szemtanúi a projekt kapcsán. Mert ennyi véletlen két, elvi síkon egymástól független fejlesztés kapcsán: aligha létezhet. A szisztémát részletesen is vizsgálni fogjuk, ám elöljáróban itt figyulál pár "sosem-látott-s-hallott" megoldás, melyeket a Casino Tycoon készséggel bocsájtott a felhasználó rendelkezésére hónapokkal ezelőtt, s tette ezt hasonló formanívó s színvonal jegyében: vendégekre pozicionálható kamerák. Ízlés szerint meghívható FPS perspektíva, biztosítandó hotelünk lakberendezésének hathatós átélhetőségét. Itt is adott az idő teljes leszabályozásának, megeresztésének, illetve felgyorsításának lehetősége. A példaként említett megoldások kivétel nélkül, mind-mind a Casino Tycoon sajátjai, így a Hotel Giant-tel ismerkedő játékosnak könnyen támadhat olyan érzése, mintha Doom után nyomulna a Heretic-kel. Ez egy dolog csupán, melyről nem árt szót ejteni – attól a játék még lehet jó, mint ahogy a Heretic első epizódja is kellemes színfoltja a Doomos időknek. S lőn: nincs ez másképp a Hotel Giant kapcsán sem – a mű gyakorlatilag mindent tud, amit egy tycoonnak tudnia illendő. Az alapok értelmében sejthetően vendégközönségünk igényeinek teljes körű kielégítése garantálhatja jó hírnevünket, s így az utánpótlást, a visszatérő vendégeket, no és persze – a profitot. A feladatainkat jócskán

A jelek szerint nem létezhet újszerű stílus, mely ne eshetne áldozatául a lekoppintásnak, majd az újbóli lekoppintásnak is. A Dune, s Warcraft sorozatok nyomán útjára indult RTS klónok végeláthatatlan sorai ezekben a pillanatokban is vehemensen törtetnek a piac felé, míg szorosan a nyomukban már egy, újabb klónáradat baljós körvonalai tűnnek úgymond: fel. Ma már minden további nélkül megállapíthatjuk, hogy Sid Meier Railroad Tycoon címen zakatoló, ősi alapvetése nem csupán új műfajt, ám új klóngenerációt hívott életre. Napjaink Tycoon kínálatának bősége láttán, a stílus rajongóinak semmiben sem kell hiányt szenvedniük. Állatkert, TV, repülőtér, plaza, síparadicsom, holdbázis, kaszinó, hullámvasút, olajsejk és "roxtár-tájkún", ami csak kifér a csövön, illetve amit csak megtűrhetnek a műfaj alapkövei, 90%-os valószínűséggel lelhető fel a piacon. Érdekes módon azonban, az újgenerációs tycoonok már amúgy sem rövid soraiból mindez idáig hiányzott a legkézenfekvőbb, egyszersmind legalapvetőbb vezérfonal nyomdokain haladó tycoonosdi - a tycoon gyűjteményét szemlélő használóban jó eséllyel fogalmazódhatott már meg e kérdés: "Miért nincs nekem hoteles tycoonom?!" A Válasz a JoWood Productions jóvoltából, imígyen hangzik: "Itten van neked az te hoteles tycoonod is az te tycoon gyűjteményedbe bele, Endre!" S tényleg - ez a hoteles tycoon annyira hoteles, mindazonáltal annyira tycoon, hogy 2002-ben megjelent informatikai szemelvény ennél hotelesebb, illetve ennél tycoonosabb már aligha lehetne. Nézzük együtt!



Fejlesztő: **Enlight Software**

Kiadó: **JoWood Productions**

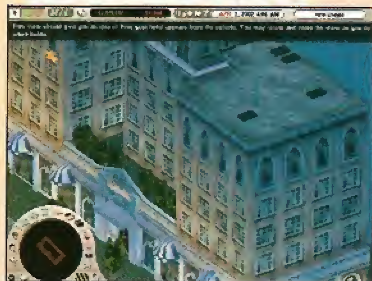
Konfig: **PII 300 64MB RAM**

Web: **www.hotel-giant.com**

"- UGYE TUDOD, HOGY EZ CSAK AZ ÜZLETRŐL SZÓLT..."

TRAINING DAY

"Mi különbözteti meg az üzleti szimulációt a tycoonoktól? A kettő ugyanaz?" - olvasható a net egy rendkívül karakteres kérdéseket s témákat tárgyaló fórumán. A problémakör avatott tudói számos jópofa választ adtak a felvetésre, ám - valljuk meg, méltatlan módon - egyikük sem vette azt komolyan - pedig az anonim emberke kérdése jogos, sőt: nem is lehetne jogosabb, mint napjainkban. Tetszik, nem tetszik de a dolog úgy áll, a tycoonok ma már RTS mintára klónozzák önmagukat, míg a velük való eredményes játékhoz bőven elegendő, ha némi időráfordítás fejében kiismerjük - rendszerint erőteljesen egymásra ütő, sőt megkockáztatom: meglehetősen bárgyu - összefüggéseiket. Meghogy egy bal click, és vidámparkom látogatójáról azt is megtudhatom, gyermekévei során vajon sertepertélt-e körülötte gyanus nagybácsi gyanus fecskendővel, ugyan kérem! A már-mar unalomig csépelt, s nevezett tycoonokban menetrendszerüen feltűnő "Móricka lufit szeretne, de nincs luftballon árus, jajj!" nyomvonal által megkövetelt felkészültség azonban aligha mérendő/mérhető azokhoz a szabályzó elvekhez, melyek megnehezítő faktorok legalapvetőbbike a vendégközönség igényeinek sokrétűsége - elmondható, hogy ahány vendég, annyi igény. Nem csoda hát, hogy a Hotel Giant valóban élő, szokásokkal s "valós" igényekkel rendelkező organizmusként szimulálja vendégseregünk minden egyes alkotóelemét - voltaképpen a vendégeink igényeit, aktivitásait tárgyaló dialógusablakokból következik minden. Duplaklikk a delikvens kobakjára, s máris betekintést nyerhetünk legféltettebb titkaiba. General info tab: itt általános, ám nem lebecsülendő jelentőségű információkat kapunk a patrónusról - neve s életkora mellett megtudhajtuk melyik szobánkat vette ki, mint ahogy várható ittartózkodásának időtartamáról is értesülhetünk. A satisfaction, százalékban kifejezett érték feleltethető meg a Hotel Giant játékos tulajdonképpeni fokmérőjének, lévén ezen mutató - nevéhez hűen - a vendég elégedettségét, rosszabb esetben: elégedetlenségét szignózza. Az újonnan betérő vendégek java része egyébként az 50%-os alaphangoltság - értsd: magyaros újkrumpli - attitűd jegyében fordul be takaros héderünk ajtaján, így kedélyállapotuk javulásáért, rosszabbodásáért már hotelünk berendezettsége s szolgáltatásai felelnek. Az Activity log menüpont ötletes kis adalék, mely révén nyomonkövethetőek a vendég cselekményei, méghozzá bejelentkezésétől a számla kiegyenlítéséig - azaz a vendég sajnálatos eltávozásáig. Egy-egy vendég napi cselekménysorát végiggörgetvén már kialakulhat bennünk valamiféle kép az érintett entitum alapvető igényeiről - ám a megoldás még ennél is üdvözítőbb sajátossága, hogy a Hotel Giant-ben ábrázolt karakterek valóban élnek. Vagy legalábbis nyomonkövethető, sőt meglepően koherens cselekedeteik révén - úgy tesznek, mintha. A Complaints, azaz panaszok menüpont tanulmányozásakor hamarosan világossá válik, hogy patrónosaink nagyon is komolyan veszik igényeiket: a panaszok mielőbbi orvoslása sejthetően legsürgetőbb teendőnk, melyek után már finanszírozhatjuk a kedvezőnek vélt fejlesztéseket. Teljesen panaszmentes hotelt kreálni mindenesetre embert próbáló mulatság, lévén - ahogy már említettük - ahány vendég, annyi igény. Ez a bájos hölgy itt sokallja az étterembe szűrődő fényt, az a másik pedig kevesli. Úgyhogy leszerződtetett zenebohócunk jól hókon is zúzza a rosszindulatú perszónát via jó minőségi ausztrál bendzsó, majd előadja az "Ilyen arccal ne menj a fényre, vagy, ha muszáj, hát nézz az égre.." kezdetű dalocskát. Ez az úr itt olcsó, enyhén gyűrött konfekcióöltönyben arról panaszkodik, hogy hidegen érkezett a tojásrántotta. Hja, és ha tudná, mi tojta azokat a tojásokat, miszter. Érdemes hát kétszer is megfontolnunk, milyen munkatempójú kihordót alkalmazunk, illetve mekkora távolságot iktatunk a konyha s a vendégsereg közé. A Hotel Giant temérdek panaszt s igényt ismer, s éppen ezek bőséges kínálata az, mely hihető, egyszersmind kihívásokban gazdag játékélményt szavatol. A Needs menüponton keresztül vendégünk mielőbbi kielégítést sürgető, fontosabb igényeit tekinthetjük át - ám, ha itt kettőnél több dolog szerepel, úgy bizony alaposan benézhettünk valamit. Szerencsés módon minden látogatónk rendelkezik kedvenc elfoglaltsággal, melyek természetéről már bejelentkezés után tájékozódhatunk. Ezen kedvenc aktivitások önmagukban is remek kiindulóalapot jelentenek a vendég hathatós elbűvöléséhez, s így hathatós lerántásához egyaránt. A játék tematikájának egészét persze oldalakon át elemezhetnénk, jórészt fölöslegesen - az intézkedéseinket, cselekedeteinket logikus módon lereagáló





















algoritmusok tömegei között találni meg a hotel óriássá váláshoz vezető utat ugyan nem tartozik a piac legkönnyebb kihívásai közé, ám recept nem létezik: a receptet minden játékos maga állítja elő, ez teszi széppé a műfajt.

MARADHAT

Számos dologról nem esett szó, melyek javarészt a Hotel Giant szerkezeti felépítéséhez tartoznak. Beszélek itt az épületek felemeléséről, berendezéséről. Ezzel kapcsolatban annyit csupán, hogy némi gyakorlás után könnyedén elboldogulhatunk bármely típusjelű létesítménnyel, vendégszobától klozettig. Nem árt tudni, hogy vendégeink – állítólag – "intelligensen" figyelik környezetük mintázatait is, így az insant jelleggel kicserélhető burkolatok s tapéták – azaz, esetünkben textúraszerkezetek – rugalmas lehetőségeit tessék azon mintázatok s formák szerint kamatoztatni, melyek a lehető legnagyobb fokú tetszésre tartanak számot a vendégsereg köreiben.
A metódus nem túl bonyolult: bal click révén kijelöljük az átfesteni óhajtott területet, majd a "d" és "f" billentyűk segítségével addig váltogatjuk a textúrákat, míg azok jók nem lesznek vendégeinknek. Üdvözítő, hogy a Hotel Giant a Casino Tycoon nyomdokain haladván is képes volt komoly fejlődést produkálni grafikus szempontból. A Monte Cristo üdvöskéjét elmarasztaltuk, lévén a krupié nem létező dobókockákat dobált, a nénik nem létező poharakat emeltek meggyvörös, ám némileg szétkent ajkaikhoz – a kiábrándító alibi megoldások számos fronton jelentkeztek, komoly mértékben degradálva az összhatást. Nos, a Hotel Giantben annak rendje s módja szerint ott figyel a bázikus méretű pulyka a pincér által szállított tálcán, míg a patrónus szintén annak rendje s módja szerint lát neki annak, amúgy késsel-villával. A mixer fickó elegáns mozdulatokkal méri a Malibu almalevet elegáns poharakba, sőt szinte már kényelmetlen helyzetben van a felesküdött bugvadász, mikor meglepetten konstatálja: a koktélt fogyasztó vendég ügybuzgalma révén egyre kevesebb s kevesebb nafta vígasztalja a poharat, míg végül üressé nem válik. Na, hogy azért megnyugodjak, az üres poharak egyszerűen – pukk – eltűnnek, mintha sosem léteztek volna.
Összességében a Casino Tycoon féle motorral készült – mert nem kizárt, hogy lesz még dolgunk hasonlóval – üzleti szimulációk még erősebb, még kiforrottabb, s ha lehet, még szórakoztatóbb darabjaként tekintetünk a Hotel Giantre. Egyedüli fájdalmam a kötött játékidő, illetve a 800*600-as,16 bites színmélység jegyében értelmezett fix, maximális felbontás. Kárpótoljon érette a zene – mely egészen remek.

by GyZ

egy professzionális üzleti szimuláció alapköveit jellemzik – lásd Capitalism 2. A kérdés tehát valóban jogos – vajon üzleti szimuláció -e a korunk ölén értelmezett tycoon-klón, avagy RTS direktklónhoz hasonlatos rutinmunka? Immár számos, mostanság keltezett tycoon darab láttán jómagam az utóbbi verzió felé hajlok – sokkal inkább felfoghatoak ezek a darabok bájos, virtualis babaházaknak, semmint komolyan vehető üzleti szimulációknak. Mindez nem jelenti, hogy ne fogadnánk örömmel egy ujabb, lehetőség szerint előremutató ötletek által vezérelt tycoont – ám a komolyabb üzleti szimuláció fogalmát manapság már roppant célszerű különválasztani a most futó tycoon dömpingtől. Így bizony még mindig a Tropico, a Capitalism 2, s a Pizza Connection 2 az Istencsászár.
A tycoonok meg csak – úgy vannak. Reméłhetoleg ez sem tart örökké.



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

88

Remek téma

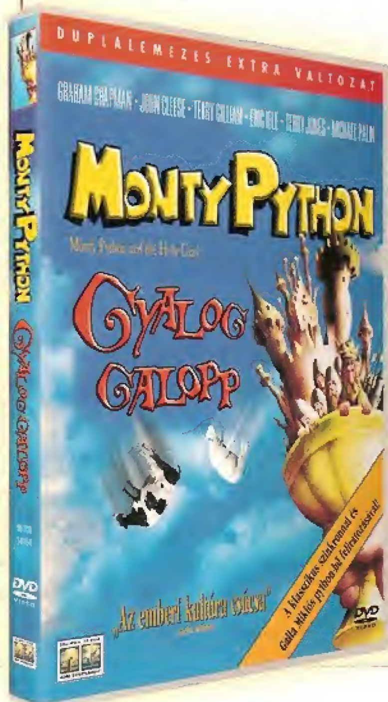


Gyalog Galopp

És szólt az Úr mondván: Húzd ki a Szent Biztosítószeget, majd azután számlálj el háromig! Se többet, se kevesebbet. Három legyen ameddig számolsz, s ameddig számolsz, az három legyen! Négyig ne számolj hát ezért, sem pedig kettőig! Hacsak, nem folytatod a te számolásodat háromig. Az ötöst a szádra ne vedd! Midőn a hármashoz érsz, mely sorrendben a harmadik leszen, eldobandod te az Antiochiai Szent Kézigránátot a te ellenfeled felé, ki – mivel nem kedves Nekem – megdöglend...

Rongyosra nézett videoszalagok, borzasztó minőségű DivX másolatok – ez maradt fenn hazánkban a Gyalog galopp című brit remekműből, hogy tovább táplálja a mítoszt, amely a Monty Python első egész estés játékfilmjét övezi. Más formában a film ugyanis egész egyszerűen elérhetetlen volt. Eddig. De most –hozsánna- itt a DVD változat, méghozzá igazi ínyencfalatka, dupla lemez, 5.1-es magyar szinkron, rengeteg extra, szöveg- és poénhű magyar felirat, és még mi minden! Igazi hiánypótló mű érkezett tehát, illő körítéssel, legalábbis elsőre így tűnik.

Annak, aki nem ismeri a filmet – bizony léteznek ilyenek is, na és, én meg vidéki vagyok, és akkor mi van? – röviden összefoglalnám. Egyszer réges-régen összeállt egy csapat Angliában, és Monty Pythonnak nevezvén egy rakás abszurd humorú tévéműsort készített. Ezek kisebb jelenetekből – szkeccsekből – álltak össze, és hatásukra pár év alatt jókora elkötelezett rajongótábor alakult ki a csoport körül. Ami érdekes, hogy eme rajongók között akkori sztár zenészek is voltak, akik támogatását kihasználva a Monty Python 1974-ben belevágott első mozifilmjébe. A film címe végül „Monty Python and the Holy Grail" lett, azaz Monty Python és a Szent Kehely, mely a szokásos „magyar filmforgalmazási és a címkeresés során történő melléfordítási és/vagy átkeresztelési procedúra" végén – az egyébként találó – Gyalog galopp címet nyerte el.



Bár a film készítése előtt sikerült jó néhány szponzort felkutatni, így is csak igen kevés pénz állt a csapa rendelkezésére. A hozzávetőleg ötödszörre átírt forgatókönyv alapján a sztori a következőképpen nézett ki: adva vagyon Artúr király, és az ő kerekasztalának a lovagjai, akik a sötét középkori Britannián keresztül kasul vándorolva keresnek-kutatnak egy Szent Dolog után, amelyet nem is árulnék el, hogy micsoda, ha már nem tettem volna az előbb, a cím említése során... Szóval magát a Szent Kelyhet keresik ők. A forgatás alatt volt néhány kényszerű döntés, mely végeredményben a film abszurd humorát erősítette. Mivel minden főbb szerepet a csapat hat tagjának egyike alakított, gyakran felismerünk egy-egy színészt, aki mintha már játszott volna valaki egészen mást előtte. Az egész Monty Python csapat karakterhalmozó lett végül, egyenkénti szerepek száma a következő: Graham Chapman négy szerep, John Cleese hat szerep, Eric Idle hat szerep, Terry Gilliam öt szerep és az egyik társrendező is egyben, Terry Jones öt szerep és a másik társrendező egyben, Michael Palin kilenc szerep. Épp ezek miatt, egy-egy tömegjelenet során a színészek néha kétszer is szerepeltek – külön-külön felvéve persze. Így mindenki, aki éppen nem beszélt, igyekezett a hátát mutatni, hiszen ha kétszer is szerepel az összevágott, kész jelenetben, az azért mégiscsak ciki. És mindez még nem volt elég, szinte az összes statiszta úgy lett összeverbuválva a forgatásról, ha kellett, akár a kellékes is beugrott, mint kapuőr...

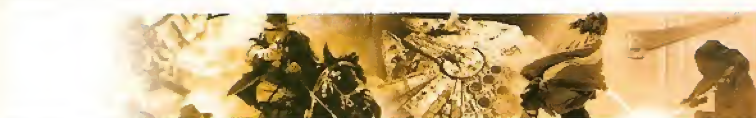
A forgatás során több hátráltató tényező akadt, ezek közül az egyik a két Terry rendezésben való járatlansága, ráadásul az addig elkészült tévéfilmek alatt kollektív csapatmunka volt a jellemző, így nehéz volt elfogadtatni szavukat. Főleg így felváltva: amikor az egyikük szerepelt, akkor a másikuk rendezett, és vicaverza, persze a legtöbb jelenetben mindketten játszanak, ezt hogyan oldották meg, arról fogalmam sincs... A forgatás előtt rengeteg várat és kastélyt bejártak, hogy megfelelőt találjanak, és meg is állapodtak a Skót Műemlékvédő Hivatallal, hogy engedélyt kapnak a forgatásra, amely engedélyt a hivatal persze az utolsó pillanatban visszavont – arra gyanakodva, hogy valódi várkastélyokhoz nem illő jelenetek szerepelnek majd a filmben. Gondolom valakinek az íróasztal mögött leesett a tantusz, hogy a Monty Python valószínűleg vicces filmet fog forgatni... A forgatócsoport természetesen nem értett egyet a hivatallal, hiszen ahol vér folyhat, és fejeket kaszabolnak, talán némi vidámság is helyet kaphatna. Így kénytelenek voltak újabb várakat keresni, amelyek közül nem egy – micsoda meglepetés – többször is megjelenik a filmben, más-más szerepben.

A két rendező váltig állítja, hogy amennyire csak tudtak, hűek maradtak a forgatókönyvhöz, a többiek kissé más véleményen vannak, meglátásuk szerint a következő volt az igazán jellemző: a szkript a felvétel előtt tizenöt perccel kezdett vészesen átalakulni, majd mikor már szinte nem is hasonlított az eredetire, leforgatták gyorsan, beiktatva még egypár spontán ötletet...

Végül a film természetesen elkészült, és természetesen világsiker lett (így, több mint huszonöt év után én is könnyen megmondom, hogy mi a világsiker, főleg, hogy mi a „természetesen világsiker" :-) Aztán egyszer kishazánkba is eljutott a mű, és a jó alapanyagból igen jó szinkronnal, egy parádés magyar változat készült. Itthon is sikeres volt, de leginkább nem az azonnali siker a legjellemzőbb, sokkal inkább az, hogy igazi rajongótábor alakult ki a film körül. Amikor én kispurdé koromban először láttam, még nem igazán fogott meg, később azonban egyik kedvencemmé vált. Tehát, ha elsőre nem taglóz le, ne aggódjunk, valószínűleg előbb-utóbb egyszer csak észrevesszük, hogy már belopódzott a címe a kedvencek listájára. Kihasználva a film ismertségét és elismertségét, még a tévé is leadta, így lett sokunknak meg a felvétel, amelyet rongyosra néztünk, és melyről a poénokat már kívülről fújtuk. A korral haladva a koleszokban megjelent a házilag készített és CD-n sokszorosított, DivX formátumú, számítógépen lejátszható változat, mely silány kép- és hangminősége okán már tényleg csak az akut Gyalog galopp elvonási tüneteket volt képes enyhíteni.

Ám most felragyogott a hajnal! A DVD fórumok ettől a hírtől izzanak: megjelenik a Gyalog galopp DVD, méghozzá dupla lemezes kivitelben... Bár ekkora népszerűségű filmek kiadásánál látszólag biztos a siker, ne feledjük, hogy a nagyra becsült, különösen igényes közönségfilmeknek van a legkukacoskodóbb rajongótábora. Elég tehát egy kis hiba és a várva várt kiadvány mélybe ránthatja kiadójának megbecsülését. A csalódás egyik eklatáns példája egy másik kiadótól, a hónapok óta várt Remény rabjai DVD, amelynek 5.1-esre kevert magyar hangja kritikán aluli lett. Szerencsére itt erről nincs szó, átnyálaztam a kiadványt, és mondhatom, csupa ilyen minőségű DVD-t szeretnék a saját polcaimra... Hogy milyen is ez a két lemez?

A menü animált, és pazar, hozza a szokásos Monty Python stílust, persze a korhoz igazított minőségben. A menü hátterében zajló rajzfilmjelenetek jó időre lekötötték a figyelmemet, érdemes végignézni az összes menüpontot a megjelenő kis akciók miatt, melyek ráadásul jó hangminőségű zenével és surround effektekkel készültek. A filmet a magyar szinkronnal elindítva egy – eredetileg az angol DVD kiadáshoz beillesztett - filmecskét kapunk, melyhez természetesen



nem készült annak idején magyar szinkron, így most is enélkül maradt. A film elejénél ezután még egy különbséget fedezhetünk fel, nevezetesen az angol feliratokat és annak „svéd" megfelelőjét, mely így – mivel a kép képformátumban van, nem lehetett átfeliratozni, viszont egy narráció elkelt volna, rögtön vagy tíz poénról lemarad, aki nem vágja az angolt. Az eredeti magyar változatnál megismert muffos feliratok sajnos végleg eltűntek, ám ha ezt elfogadtuk, már csupa móka és kacagás az élet. A képminőség rendben van, nekem kicsit sötétebbnek tűnt a megszokottnál, ám egy huszonöt éves filmnél ne legyünk telhetetlenek. A magyar hang nem mindig kristálytiszta, néhol - főleg a narrációnál - szintén érezni, hogy nem ma készült, viszont teljesen érthető és élvezhető. Az eredeti hang is hozza az elvárható minőséget, azonban sem itt, sem a magyar hangnál ne várjunk dobhártyarepesztő surround csodákat, hiszen ez a film nem hemzseg dübörgő akcióktól. Érdemes többször is végignézni a különböző feliratokkal, hiszen több magyar felirattal is rendelkezik a korong. Az elsődleges maga a filmfelirat, Galla Miklós értő fordításában élvezhetjük az eredeti poénokat, érdemes figyelni, hogy hol tér el a szinkrontól. Van továbbá felirat az eredeti audiokommentár fordításával – ez különösen érdekes, hiszen végre nem kell angolul tudnunk ahhoz, hogy élvezzük a készítők sztorizásait. Amennyiben valaki elég frissnek érzi magát, nézze végig a filmet az úgynevezett „felirat azok számára, akik nem szeretik a filmet, Shakespeare stílusában" opcióval, mire végére ér, garantáltan elfárad :-) Az egyetlen kifogásom csak a feliratok és hangsávok kiválasztását érheti – ezeket csak a menüből tudjuk variálni, a film közben már nem. Van továbbá még egy opció az első lemezen, ez a „Keresd a gyilkos nyulat", mely nyuszi, „bekapcsolt" állapotban a film során többször előbukkan, és akkor... de erről többet inkább nem árulnék el :-)

És ha mindez még nem volt elég, amiért akkor is érdemes megszerezni a dupla korongot, még ha eredetiben van is otthon esetleg egy féltve őrzött videó kiadás, az a rengeteg extra a második lemezen. Együtt énekelhetünk a szereplőkkel, mikor azok a Camelot várbéli élet szépségeiről dalolnak (és táncolnak), és további két dalnak a szövegét kapjuk készen (karaoke rajongók előnyben). Láthatunk egy kisfilmet, melyben Michael Palin és Terry Jones újra végigjárják a forgatás helyszíneit, melyek kissé megváltoztak. Megtudhatjuk, mire használható a kókuszdió - oktató kisfilm. Az egyik legnagyobb durranás, a fentebb említett dalos-táncos revüjelenet újraforgatott változata - ezúttal Lego katonákkal. Zseniális!
Továbbá természetesen ízelítőt kaphatunk a régi plakátokból, fel nem használt forgatókönyv változatokból (rajzos!), van fotógaléria, film-előzetesek, korabeli werkfilm a BBC-től, majd egy jópofa kisfilm arról, hogy a készítők hol verték el a forgatásra szánt pénz nagy részét.
A leghasznosabb extra – szerintem – az interaktív színlap, egy-egy készítő nevére kattintva végignézegethetjük, hogy ő hány szerepben tündökölt a filmben. Teljes értékűvé teszi az extralemezt a magyar felirat, mely egyedül a daloknál hiányzik, viszont azok szándékosan az együttdalolás kedvéért kerültek fel a lemezre.

Végeredményben azt mondhatom, hogy a Gyalog galopp DVD kiadása, utat mutat a többi kiadónak: lám így kell a honi igényeket messzemenően figyelembe véve, egy szinte tökéletes alkotást a piacra dobni. Lehet utánozni...

GYALOG GALOPP ÚJRA ÉS ÚJRA

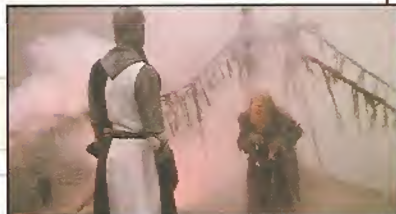
A film magyarországi népszerűségét mi sem mutatja jobban, mint az, hogy itthon színházi előadások és könyv is készült az eredeti mű alapján. Előbbit jelenleg a Pesti Színházban láthatjuk, Méhes László rendezésében. A darab leginkább talán azoknak szól, akik a filmet még nem látták, legalábbis a szövegét nem tudják betéve, mindazonáltal az elvakult Gyalog galopp rajongók is találnak csemegét az átiratban. Bár néhány poén áldozatul esett a kényszerű változtatásoknak, de kapunk helyette újakat, egy-kettő ezek közül egyenesen zseniálisnak nevezhető. A készítőknek sikerült a színpad és a színházi technikák szinte minden előnyét kihasználva egy sajátos, ám mindenképpen élvezetes előadást alkotniuk. Ha valaki nem színházrajongó, talán éppen ez a mű az, amelytől kedvet kap a további kulturálódásra :-) Megtekintése orvosilag is javasolt...
Mint említettem egy könyv is megjelent, mely Tóth Tamás szerkesztésében szöveghűen követi a film magyar szinkronjának minden szavát, kiegészítve stílusban hozzáillő leírásokkal. Elvetemült rajongóknak ez is kötelező darab, hiszen a kisméretű könyvecskét túrázásra, külföldi útra is magukkal vihetik.

ÉRDEKESSÉGEK

melyeket semmiképpen ne olvassunk el, ha a filmet nem láttuk még!

– Egyetlen valódi lovon ülő lovas látható a filmben, aki a történészt legyilkolja. Minden más galoppozás csak imitálva van, mozgással és hangutánzással, mely valójában egy rádiós szünetjel volt eredetileg. Azért így oldották meg, mert mókás, továbbá, mert olcsó, és egyetlen szereplőnek sem kellett megtanulnia lovagolni.
– Sri Lanka fővárosa Male
– Graham Chapman, aki Artúr királyt játszotta, a forgatás idején alkoholizmussal küszködött, a Halál Hídján amikor át kellett volna mennie, kénytelenek voltak mással helyettesíteni.
– Több erdei jelenetet egy londoni parkban vettek fel, mely az egyik legforgalmasabb kereszteződés közvetlen szomszédságában található.
– Terry Gilliam, aki Terry Jones-szal együtt rendezte a filmet, a film során többször hal meg, mint bárki más: ő a Zöld lovag, akit a Fekete Lovag legyőz, Sir Bors, kit a nyúl sebez halálra, a rajzoló, ki szívinfarktust kap, és végül ő a Halál Hídjának őrzője, aki nem tudja, hogy melyik fecske...
– Bár a Monty Python filmekben általában férfiak játsszák a női szerepeket is, ez esetben megannyi női szereplő kapott lehetőséget.
– Isten arca a filmben szereplő rajzolt jelenetben egy fénykép alapján készült. A fénykép egy híres tizenkilencedik századi angol krikettjátékost W. G. Grace-t ábrázolja.

Patrik









Star Wars: Attack Of The Clones

No, elérkezett a pillanat, amikor végre a világon egy időben jelent meg a Star Wars legújabb epizódja! Nyugodtan mondhatom, hogy minden magyar Star Wars rajongó már évek óta várta, hogy egyszerre (sőt, az amcsiknál 7 órával előbb) nézhesse meg a filmet planétánk többi fanatikusával.
Nagyon nehéz objektív kritikát írni erről a filmről, mert szinte alig találunk olyan embert a földön, aki valamilyen formában ne viszonyulna érzelmileg George Lucas űreposzához. Az elvakult rajongók mellet, vannak egyszerű Sci-Fi nézők, őket követik azok, akik a látvány és a technika miatt nézik az új SW filmeket, majd a sor hátsó felén jönnek azok az arcok, akik már unják és idegesíti őket az egész felhajtás, amit a „szent-sorozat" kelt, minden alkalommal, amikor megjelenik egy újabb epizód (és nagyon-nagyon hátul dühösen anyáznak a Star Trek sorozat fanatikusai ;-).
Maga a film cselekménye jó 10 évvel a Baljós Árnyak után játszódik. A köztársaság már kezd darabjaira hullani, egyre többen jelzik igényüket: kiválnának a (lassan már réginek számító) köztársaságból.
Palpatine kancellár épp egy új hadsereg felállítását tervezi, ám a végső szavazásra érkező Amidala szenátor gépe felrobban közvetlen a leszállást követően a fővárosban. Mivel az egykori Naboo-i királynő mindig hasonmásokkal védi magát, most is megússza a merényletet, ám a Jedi-tanács személyes testőröket rendel ki mellé, hiszen egy fejvadász, ha sikertelen, minden bizonnyal megpróbálja újra megölni a célpontot.
Obi-Wan Kenobi és tanítványa, a már 19 éves Anakin Skywalker kapja a feladatot: védjék meg a szenátort és próbálják megtalálni a merénylőt.
Nem kell sokáig várni a második próbálkozásig, ám a jedik időben közbelépnek, így újra megússza Amidala.
Obi-Wan elindul megkeresni a bérgyilkos megrendelőjét, míg Anakin személyi testőrként elkíséri a szenátort Naboo-i búvóhelyére.
Rengeteg kérdésre kell felelni. Ki akarja megöletni Amidalát? Miért? Hogyan szavaznak az új hadsereg felállításáról, ha az ellenzék vezetője épp bujkál szülőbolygóján? Ha kell hadsereg, honnan szereznek hírtelen több millió katonát?

Ez a mese eleje, ám mindenki tudja, hogy ebben a részben szeret egymásba Anakin és Amidala, ebben az epizódban jelenik meg Jango Fett, a Star Wars sorozat kultikussá vált bérgyilkosának, Bobba Fett-nek az apja és megismerhetjük az egyik legfontosabb Sith-lovagot is Darth Sidius-on kívül, aki még mindig a háttérből mozgatja a szálakat, építgetve a Birodalom első bástyáit.
A rajongók nagy örömére megjelenik Owen bácsi és Beru néni is, ám itt még fiatalok, sőt 3PO is végre „összemelegedik" R2-D2-val!
A film igazi Star Wars történet, leginkább a „régi" trilógia második (egyébként ötödik) részét idézve hangulatilag. Akik csalódtak a Baljós Árnyak gyenge cselekményén és lapos dialógusain, most bizton állíthatom, hogy elégedettek lesznek. A Klónok Támadása bővelkedik humorban, akcióban és szerencsére nem húzták túl a romantikus szálat sem! Az már csak hab a tortán, hogy az N-SYNC szerencsére nem került a filmbe, pedig Lucas lányai állítólag hónapokig lobbiztak a papánál ennek érdekében.
Nem maradhat el az ILM által megálmodott díszletek, számítógépes karakterek parádéja sem, így a szokásos SW-hangulatot adja a film.
Lélegzetelállító jelenetek, Natalie Portman vadul kivágott vagy esetenként testhez simuló ruhákban és Joda lézerkarddal küzdve a sötét oldal ellen! Star Wars a javából!

LÁTTÁTOK MÁR AZ ÚJ STAR WARS FILMET?

csak moziban vagyok hajlandó megnézni 63%

ha nem kapom meg, ráér a moziban 24%

már napokkal ezelőtt megnéztem a CD-n 7%

ahogy letöltöm, megnézem 6%











01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 KONZOL

576 KBYTE

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Az előfizetés értéke

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány felsorolása (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!) pl.: 96/4, 99/2 stb.

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

COMGAME "576" Kft.
1329 Bp., Pf.: 24

COMGAME "576" Kft.
1329 Bp., Pf.: 24

62931306 105 71

<62931306> <105> <71>

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre
(1329 Bp. Pf: 24)
annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be
a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.
*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

COMGAME „576" Kft
1329 Bp.,Pf.: 24

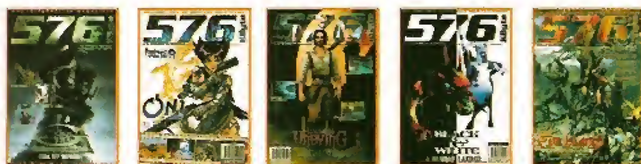
COMGAME „576" Kft
1329 Bp.,Pf.: 24

Megrendelt újság(ok) felsorolása
pl.: 96/4,99/2 stb

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Az 576 KByte
1990-1999-es
számai
100 Ft/db
(+ postaköltség*)
2000-es
számai
150 Ft/ db
(+ postaköltség*)
2001-es
számai
Teljes 2001 évi évfolyam
2002 Ft/
11 db
(+ postaköltség)
megvásárolhatók
boltjainkban vagy
megrendelhetők csomagküldő
szolgálatunktól
(1329 Budapest, Pf.: 24)

2002-ben a teljes 2001. évi évfolyamot megrendelheted, mindössze 2002 Ft-ért 11 szám - 11 db 576 kbyte!





plusz postaköltség: vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 560 Ft.

*A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	77.-	21	640.-	41	740.-
2	95.-	22	640.-	42	740.-
3	250.-	23	640.-	43	740.-
4	250.-	24	640.-	44	740.-
5	250.-	25	640.-	45	740.-
6	250.-	26	640.-	46	740.-
7	250.-	27	640.-	47	740.-
8	560.-	28	640.-	48	740.-
9	560.-	29	640.-	49	740.-
10	560.-	30	640.-	50	740.-
11	560.-	31	640.-	51	740.-
12	560.-	32	640.-	52	740.-
13	560.-	33	640.-	53	740.-
14	560.-	34	640.-	54	740.-
15	560.-	35	640.-	55	740.-
16	560.-	36	740.-	56	740.-
17	560.-	37	740.-	57	740.-
18	640.-	38	740.-	58	740.-
19	640.-	39	740.-	59	740.-
20	640.-	40	740.-		

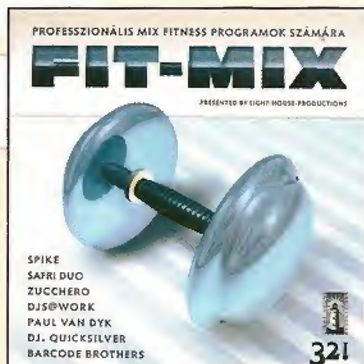
Akciónk a készlet erejéig tart!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?



TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

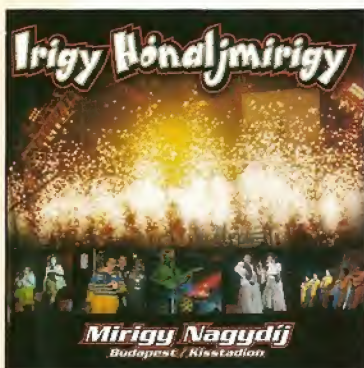




Fit-Mix

Gondoljatok csak bele, hogy hányan ugrálnak naponta a szalonokban keservesen próbálkozva a felesleges kilók leadásával! Ehhez az elmúlt években mindenki elkészítette otthon a maga kis zenei mixét, melyben (adott technikától függően) összeválogatta kedvenc dalait és egy monoton ritmusra rákeverte a minél hosszabb és zsírégetőbb hatást remélve ettől. Aztán jött valaki és kitalálta, hogy ki kéne adni ezt egy lemezen és mindenki megveheti kedvére, nem kell otthon a Sound Forge gyötrésével megalkotni a dolgot. Ennek az egyik képviselője a Fit-Mix, ami igazából nem nagyon jó semmire, csak tornázni vagy 130-al száguldozni az autópályán, miközben ezt hallgatjátok! Az általam nem sokra becsült Safri Duo és a Barcode Brothers mellet van meg DJ. Quicksilver, Zucchero és Paul Van Dyk a lemezen, ami leginkább tényleg egy megamixre emlékeztet. Ez pontosan olyan válogatás, ami aligha kerül majd fel a Mahasz top 40-re, viszont az összes otthon síró 15 éves kövér lány imádni fogja, akik a Brad Pitt plakátot nézve, mindenképp inspirációt várnak valahonnan a mozgáshoz.





IRIGY HÓNALJMIRIGY

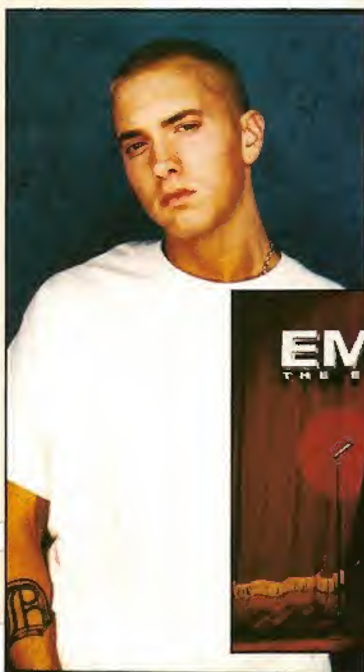
Mirigy Nagydíj

Az Hónaljmirigy már rengeteg jó dolgot csinált. Annak idején első albumuk megjelenésekor, mint messiást fogadta őket a közönség, hiszen nekik sikerült betömni az űrt, amit a Voga-Turnovszky duó hagyott maga mögött évekig. Mindig nagy élmény volt egy ilyen albumot meghallgatni és e sorban a legfrissebb a Mirigy Nagydíj, ami a zenekar legutóbbi kisstadionban celebrált koncertjének a hangulatát hivatott felidézni és ez néhol ez sikerül is.

Ennek ellenére már kicsit kezd elfáradni ez a dolog.

Szinte kizártnak tartom, hogy bárki is újra végighallgatná az albumon például a Mirigy-himnuszt egyszerűen azért, mert már unalmas. Ettől függetlenül még mindig hiszem, hogy a Mirigy igenis jó, de csak CD-n (és az ahhoz készülő videókban), mint tévéműsor...hát...inkább hagyjuk.





EMINEM

The Eminem Show

Senki sem fog meglepődni, amikor a megjelenés után pár héttel újra Eminem lesz minden magazin címlapján, újabb perekkel a nyakán. A The Eminem Show ugyanis tökéletesen megfelel a „botrányalbum" szó alatt található definíciónak bármilyen szótárban nézzük.

Eminem harmadik albumának a megjelenését előre kellett hozni, mivel ismét sikerült valakinek kilopni a stúdióból (ahogy ezt két éve tették) és pillanatok alatt feldobta a netre. Dr. DRE és polgári nevén Marshall Mathers (azaz Eminem vagy Slim Shady) ezen az albumon sem bíztak a véletlenre semmit, kövér ritmusokkal odacsapnak mindenkinek, aki csak megérdemli.

A leszólt előadók előkelő listájához, csatlakozik Moby, a Limp Bizkit és Chris Kirkpatric az N-SYNC-ből. Utóbbinak már épp ideje volt! Az fehér rapper előző albumán Dido, Thank You című felvételét vette elő, azóta mindenki dúdolja a számot, sőt a hölgy is hatalmas világsztár lett. Most Aerosmith és Queen alapokat használt Eminem a sajátos, egyedi hangzás érdekében.

Ahogy a rajongók megszokhatták, az album végighallgatása kisebb hangulat-hullámvasút. Vannak rebellis üvöltözős dalok, akadnak csipkelődős, odacsapós, szatirikus nóták és megvannak a komoly, mély tartalommal bíró felvételek is. Felnőttebb, komolyabb ugyanakkor a már megszokott „arcba üvöltős" stílusban zenél Eminem, bár tény, hogy az első kislemez Without Me címmel, aligha nevezhető komoly felvételnek.

Ettől függetlenül a Sing For The Moment például tuti befutónak tűnik, nem beszélve a Superman című enyhén nagyképű (ám rendkívül dallamos) felvételről. A The Eminem Show pont jókor jött, épp ideje újra arcon rúgni a fiúzenekarokat és mindenkit aki úgy érzi: a popsztárokat gyártani kell, nem felfedezni.



Partnereinknél mindig kapható a legújabb 576 KBYTE

Amennyiben ön is szeretne partnerünk és forgalmazónk lenni, valamint cége ingyenes hirdetését ezen az oldalon megjelentetni, keresse szerkesztőségünket a 369-2686telefonszámon, vagy a tlajos@576.hu e-mail címen.

Arra gondoltunk, hogy ha már úgyis itt van a foci VB, illene egy játékkal megünnepelni ezt a méltán rangos viadalt!
Nincs más dolgotok, mint kiválasztani az itt látható három képből egy fotót és olyan fényképet készíteni a Fifa-játéksorozat bármely részéből, ami megtévesztésig hasonlít ezekre a képekre.



A legjobb fotók beküldői között 4 ajándékcsomag talál gazdára melyben a főnyeremény maga a Fifa 2002 World Cup CD ROM és egy Tiberian Sun zenei CD lesz.

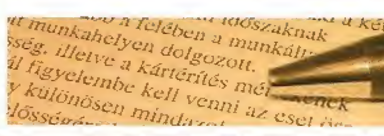
Persze a nyertest követő legjobb három beküldő is kap ajándékot, fejenként 1 darab Emperor Battle For Dune audió CD kerül kisorsolásra! Hajrá!





Címünk: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, pf.: 24





BEVEZETÉS A JOGI KÉRDÉSEKBE

– AZ ELSŐ EPIZÓD

MIRŐL IS LESZ SZÓ?

Sziasztok! Amikor aDaM megkeresett az ötlettel, hogy minden hónapban valamilyen meghatározott jogi kérdést körül kellene járni, meg kell mondanom őszintén, kissé bizonytalan voltam. Első gondom az volt, hogy vajon mik lehetnek azok a kérdések, amik érdekelhetik azokat a többségében valószínűleg fiatalabb (na jó, én sem vagyok öreg) olvasókat, akik az újságosnál a rendelkezésükre álló pénzmag egy jól meghatározható hányadát eddig egy játékmagazinra költötték, és a továbbiakban is ezt szeretnék tenni. Ezt a nem igazán elhanyagolható tényt figyelembe véve, megpróbálok a következőkben nem elmozdulni a számítástechnika, illetve a kapcsolódó kérdések vizsgálatától. Megpróbálok minden hónapban olyan témákat terítékre venni, melyek kedvenc időtöltésünkhöz valamilyen módon kapcsolódnak. Terveim szerint szó lesz nem csak a már-már klasszikusnak tekinthető játékmásolás-jajjistenemmileszvelemhalebukom kérdésekről is (bár nemrég újra módosult a vonatkozó jogszabály, az ember időnként csak kapkodja a fejét...), hanem szeretnék majd betekintést adni a jog általános ismérvein túl azokba a különlegességekbe is, melyek az informatikai területtel kapcsolatban kerülnek elő. Rengeteg félreértés él a köztudatban, amik egy pár szót mindenképpen megérdemelnek, így például a játékok eladhatósága, a BSA szerepe stb. A cikksorozat gerince nagyjából a következő vonal mentén rajzolható fel: jogszabályok, szerződések, mint a jog alapvető forrásai (mi mondja meg nekünk, hogy mi van); jogsértések fajtái, következményei; a szoftverek használatának jogi kérdései – a felhasználási szerződés; a szoftverek többszörözése (most grabbelhetek mp3-t, vagy nem?); a szerzői jog sajátosságai, védelme.
Szeretnék mindenképpen részletesebben foglalkozni olyan jogi kérdésekkel is, melyek nem kifejezetten a játékokhoz és a szoftverekhez kapcsolódnak, hanem olyan területekkel foglalkoznak, mint pl. a fogyasztóvédelem és garanciális jogok (dzsunkaboltban vettem a vinyómat, leégett miatta a komplett gépem, és most mit tehetek?); internetes szolgáltatások, vásárlás jogi kérdései (ne adj' isten, mennyiben más a helyzet, ha a fent említett, jobb sorsa érdemes merevlemezt a www.dzsunkabolt.hu címről rendeltem...). Érdekes további kérdés lehet talán, hogy a jog, mint szabályozóeszköz mennyire tud eredményesen operálni a (jobb helyeken) határoktól függetlenül működő Internet felett, azaz mit szabad a virtuális világban, és mit nem... Bemutatok majd még egy-két olyan jogi témájú honlapot is, melyeken az esetleg érdeklődő olvasó jobban bele is tudja majd ásni magát egy-egy őt érdeklő témába.
Miután összeállt, hogy miről is szóljon a mese, és ezzel az első gondot ki is pipáltam, rögtön szembejött a második: hogyan is kellene ezt formába önteni. Bevallom őszintén, nem szeretném, ha sikerülne havi két oldal tömény unalmat gyártanom abba a magazinba, melyet még tizenöt-tizenhat éves koromban ismertem meg, egy Commodore64 és az első PC-nk közti időben, úgy 1991 magasságában... ☺ márpedig a téma ennek nagyon komoly esélyét hordozza magában, nem véletlenek azok a (természetesen végtelenül rosszindulatú és minden szempontból alaptalan) viccek a jogot végzettek hátsó felének méretéről... Ezért inkább megígérem, a lehető leginkább kerülni fogom a szak- és jogszabályszövegeket, mégpedig úgy, hogy lehetőleg ez ne menjen a szakszerűség rovására. Ha valahol jelentősebb mennyiségű háttéranyag áll rendelkezésre, ami esetleg számot tarthat egyesek érdelődésére, arra mindig adok interneten elérhető forrást, amúgy pedig megpróbálok a lényegre szorítkozni. Ami azt illeti, ez számomra is felüdülés lesz, mindennapos munkám során épp elég – az átlag ember számára – unalmas és nehezen érthetető dolgot szoktam papírra vetni. Ha a leírt gondolatokkal kapcsolatban valamilyen kérdésetek merül fel, írjatok nyugodtan, minden üzenetet örömmel fogadok...

Felmerülhet a kérdés: mi a jog, és mi keresnivalója van egy játékmagazinban. Nos, a válasz nagyon egyszerű: a jog mindenhol ott van, olyan, mint az erő, átszövi az életünket, összeköt minket, és azok, akik megtanulják kezelni, hatalmas erőt összpontosíthatnak a kezükben. ☺ Nos, ez így elolvasva elég vadul hangzik, de azért annyira nem áll távol a valóságtól, mint amennyire első olvasatra tűnik. Hiszen ha sétálunk az utcán, eszünkbe sem jut, hogy ennek is van valami köze a joghoz, pedig... ha az úttesten sétálunk, jogot sértünk, ha a járdán, akkor jogot követünk. Ez egy sarkított példa, de manapság már nehezen tudunk olyan élethelyzetet találni, ahol ne rendelkezne a jog valami szabályozó lehetőséggel. Persze az esetek legnagyobb részében ez nem tudatosul bennünk, és ez így is van rendjén.
Ha definiálni szeretnénk a jogot, nem lenne könnyű dolgunk. Az ókortól számítva különféle kisebb-nagyobb-takarékosabb lángelmék írtak tele könyvtárnyi mennyiségeket ezzel a problémával, én a magam részéről itt egy egyszerű magyarázatot adnék, csak olyan szinten, ami a mi szükségleteinket a jelen cikksorozat erejéig kielégítheti: mondjuk azt, hogy a jog egy olyan széles eszköztárral rendelkező szabályozórendszer, amely egy társadalom szereplői között biztosítja a zökkenőmentes együttélést. Ha pedig mégis előkerül egy-két zökkenő, akkor segít azon átjutni. Hogy ezt a célt elérhesse, rendelkezik egy-két nagyon lényeges tulajdonsággal, többek között kötelező és kikényszeríthető. Azaz elvárhatjuk, hogy mindenki betartsa, és ha nem, úgy elmehetünk panaszkodni valakihez, aki segít nekünk, ez az esetek többségében az államszervezet által üzemeltetett igazságszolgáltatási rendszer valamelyik eleme.

HOGYAN ÉS MI SZABÁLYOZ?

A jog alapja, működési alapegysége a jogviszony, azaz egy olyan, különleges helyzet, melynek keretében a jog által szabályozott kötelezettségek és jogosultságok keletkeznek. Ez azt jelenti, hogy a társadalom két (vagy több) szereplője egymással olyan viszonyba kerül, melynek további alakítása vagy az abban való további részvétel már nem csak a részt vevők egyéni akaratától függ, hanem megjelenik valamilyen szabályozó eszköz. Ez utóbbi lehet a jog bármilyen megjelenési formája, ezek az úgynevezett jogforrások.
Jogforrásként elsőként a gondolatainkban a jogszabályok jelennek meg, pedig az általunk a mindennapi életünk során megkötött szerződések ugyanolyan kötelező szabályokként működnek. A lényegi különbség ezek között annyi, hogy a jogszabályt az arra felhatalmazott állami szervek alkotják, míg a szerződéseket mi magunk hozzuk létre a saját szabad akaratunkból, és utána annak előírásai ránk nézve azért lesznek kötelezőek, mert a szerződéssel elfogadtuk azokat. És bizony sok esetben előfordul, hogy ez a két dolog keveredik egymással: jogszabály állapítja meg, hogy mi legyen a szerződésben. ☺ Jó, mi? A modern jogrendszerek egyik fő szervező elve az úgynevezett szerződési szabadság, ami azt jelenti, hogy főszabály szerint bárki bárkivel, bármiről köthet szerződést. Megállapodok a szomszédommal arról, hogy megveszi tőlem a kocsimat, rögtön elviszi, és egy hét múlva fizet. Ő ezek után szorgalmasan el is viszi a kocsit, de ez a buzgóság már nem jelentkezik rajta egy hét múlva, amikor én a markomat tartva felkeresem. Mivel ő a szerződésben vállalta a kifizetést, ennek köteles eleget tenni, és ha nem akar, én az állam (ami áttételesen ugye a társadalmat jelenti) segítségét vehetem igénybe vele szemben, bírósághoz fordulhatok, melynek rendelkezésére áll az állami kényszerítő erő teljes eszköztára: végrehajtó, szükség esetén rendőrség stb.
Természetesen bizonyos korlátozások a szerződések létrehozásakor is működnek, például egy szerződés érvényességéhez elengedhetetlen feltétel, hogy a szerződés ne irányuljon jogsértésre. Azaz, ha én szerződést kötök valakivel arra, hogy ő kirámolja a szomszédom házát, az a szerződés nem lesz alkalmas arra, hogy jogviszonyt hozzon létre – hiszen jogellenes célra irányul. Pontosabban szólva, bizonyos fajta jogviszonyt létrehoz: büntetőjogit, mert ez alapján ellenem büntetőeljárás indulhat majd. Ám magát a szerződésben foglalt szolgáltatást nem lehet kikövetelni, azaz ha a tisztelt betörő nem pakolja ki a szomszéd értékeit, én erre nem kötelezhetem őt bíróság előtt, hiszen a szerződés érvénytelen, így jogok és kötelezettségek arra nem alapíthatóak. Egyébként úgy gondolom, amúgy sem túl bölcs dolog az ilyen szerződéseinkre a bíróságok és egyéb hatóságok figyelmét felhívni. ☺
A jogszabályok a szerződésekkel szemben általában nem a mi akaratunk eredményeképpen jönnek létre, hanem, az állam erre feljogosított szervei alkotják őket. Ez ugye azt jelenti, hogy – szemben a szerződésekkel – a szerencsétlen átlagember csak félénken pislog felfelé, és retteg, hogy mi szakad a nyakába odafentről. ☺ Lényegi beleszólása pedig nincs... hát akkor kinek is van? A mai magyar közjogi berendezkedés alapját

az Alkotmány szabályozza. Az Alkotmány olyan különleges törvény, mely az összes többi jogszabály "anyatörvényeként" működik. Minden jogszabálynak összhangban kell állnia ezzel a törvénnyel, és ha valamelyik ennek a követelménynek nem felel meg, az Alkotmánybíróság azt jogosult megsemmisíteni.
Ma Magyarországon a jogalkotás fő szereplője az Országgyűlés, és ez a szerv főként törvények alkotásával látja el eme feladatát. Az Országgyűlés egyébként a demokratikus intézményrendszer központi eleme, nem véletlen, hogy a négyévente esedékes választások (amit most nemrég is végigélvezhettünk...) célpontjai az itt betölthető egyes képviselői helyek. A képviselők összetétele határozhatja meg ugyanis az országban működő többi intézmény működését, személyi összetételét stb.
A kormány (pontosabban szólva az egyes minisztériumok) is alkothat jogot (illetve fontos szerepük van az Országgyűlés elé kerülő törvényjavaslatok megalkotásában), de csak abban a körben, amire az Országgyűlés felhatalmazza, az így létrejött rendeletek az esetek nagy részében az adott törvények pontosítására, részletkérdésekkel való kiegészítésre szolgálnak. Ennek az az oka, hogy a szakminisztériumok rendelkeznek olyan szakértői gárdával, amely egy adott kérdésben otthonosan mozog, így valószínűsíthető, hogy jól használható jogszabály születik majd. A kormánynak ez a hatásköre abból fakad, hogy az Alkotmány szerint a kormány feladata az ország gyakorlati irányítása, az ügyintézés, nem pedig az alapvető szabályok megteremtése – az ilyet csak kezdeményezheti törvényjavaslat formájában.
Valamivel fentebb említettem, hogy olyan esetet is találunk, amikor egy jogszabály állapítja meg a szerződés tartalmát. Ez látszólag ellentmond annak az ugyancsak korábbi kitételemnek, mely szerint szerződési szabadság van... nos, a szerződési szabadság nem jelenti azt, hogy a jog ne adhatna bizonyos szabályokat meghatározott fajtájú szerződésekre. A legtöbb fajta szerződésre találunk szabályokat a jog anyagában is. Például a szomszédommal megkötendő adásvételi szerződésemre vonatkozó szabályokat a Polgári Törvénykönyvben találjuk meg, az "Adásvételi szerződés" címszó alatt, míg a szerzői jogi törvény határozza meg a szoftverek használatára vonatkozó felhasználási szerződések főbb szabályait. Ezek a szabályok azonban az esetek legnagyobb részében megengedik az eltérést, tehát inkább minta-jellegűek, illetve akkor kerülnek alkalmazásra, ha maga a szerződés nem rendelkezik másképpen.
Érdekes elegyét találjuk a jognak és a szerződéseknek a közüzemi szolgáltatások esetén (víz, gáz, villany...). A szolgáltatóval szerződést kötünk, ám itt még szűkebben érvényesül a szerződési szabadság elve: ugyanis ha én kielégítem a szolgáltatás igénybevételéhez szükséges műszaki és egyéb feltételeket, akkor a szolgáltató köteles velem szerződni, azaz nem utasíthatja vissza a szerződési ajánlatomat.
Egy nagyon különleges elem a jogszabályok között, amikor a nemzetközi jog forrásai (államok közötti nemzetközi szerződések) jelennek meg a jogban, kötelező szabályozó erőként, erről bővebben majd akkor szólunk, amikor konkrét példát is fogok rá hozni.

HOL ÉS MIKOR TALÁLKOZHATUNK VELE?

Megpróbálom egy mindennapi példasorozattal illusztrálni, hogy mennyire sokféle lehet ez a viszonyrendszer, hányféle jogviszonyba lehet keveredni egy "átlagos napon". Reggel felkelek, megnyitom a vízcsapot, bekapcsolom a kávémelegítésre alkalmas berendezést, egyéb közműveket (1), kimegyek a postaládához a napi újságomért (2), nagy nehezen összekaparom magam, elindulok dolgozni, felszállok a buszra, villamosra (3), ám kiderül, hogy a bérletem otthon maradt (3-1), ellenőr persze nem hiszi el, mehetek majd bemutatni. Márminthogy a bérletet persze a pótdíjirodán. Munkahelyemen dolgozom (4), majd délután el kell rohannom valahova előadást tartani (5). Rohanás közben megtalálom a bérletet, útba esik a pótdíjiroda, gyorsan be is mutatom, kifizetem a megfelelő pótdíjat (3-2). Előadás után foci a haverokkal, a mai nap amilyen jól indult, úgy is folytatódik, mesteri ívű lövéssel rúgom ki egy elhaladó kocsi ablakát (6). Hazafelé úton beugrom néhány üzletbe, veszek némi táplálékot, sört (7), számítógép-alkatrészt, mondjuk egy videokártyát (8) és ha már ott van egy 576 shop ☺, megveszem azt a játékot (9), amire mindig is kíváncsi voltam. (Az új kártya is ezért kellett...)
Hazaérek, gyorsan betöltöm az ételt a fejembe, majd bőszen megyek a géphez, kipróbálandó az új kártyával az új játékot. Csakhogy a kártya a jelek szerint hibás, nem működik (8-1). Optimista vagyok, hátha nem hardverhibás, felcsatlakozom a netre (10), a gyártó oldaláról letöltök egy újabb verziószámú meghajtót, és ha már fent vagyok, egy játékdemót is (11).Sajnos hiába az új driver, a kártya még mindig nem működik, másnap majd vihetem vissza... De legalább a játékdemó működött még a régi kártyámmal is, ám mint kiderült, az étel romlott volt (7-1), az este hátralévő részét a mellékhelyiségen töltöm, dühöngve. Mikor kijövök, feleségem az egész estés idegbeteg pörformanszom értékeléseképpen közli velem, hogy elege van belőlem, meg az állandó őrültségemből, elválik tőlem (12).
Hmm. Szó, ami szó, sikerült egy kicsit elszakadni a mindennapoktól, beismerem. ☺ Ugyanakkor viszont ha nem is egy nap alatt egyszerre, de a fenti, vagy legalábbis jellegükben ehhez hasonló események azért meg szoktak történni az emberrel, ha nem is az összes, és nem is mind egyszerre egy napon (na jó, a válás mondjuk kivétel). Mindenesetre ebben a nem túl rendkívüli eseménysorban is sikerült megszámolnom írd és mondd tizenkétféle teljesen különböző jogviszonyt, ebből néhányhoz (3, 7, 8) még egy kis adalék is járt, melynek konkrét folytatása is létezhet.
Ha megvizsgáljuk a fenti esetleírást, megérthetjük, amire eddig célozgattam: nevezetesen, hogy a jog sokkal intenzívebben van jelen az életünkben, mint gondolnánk. A fenti példák mindegyikére ki fogunk térni az elkövetkezőkben, addig is vigyázzatok magatokra!

Lattmann Tamás
http://www.extra.hu/lattmann





OH FOR THE GOOD OLD DAYS...









ARMY MEN

Az [ALT]+BACKSPACE] együttes megnyomása után felbukkan a képernyőn egy „cheat" boksz, és ide beírhatod a következő kódokat:

Fantastic goo
Isten mód

Blints is dead
Végtelen mennyiségű katona

zap me
2000 Elektromosság

fantastic plastic
5000 Plasztik

color me stupid
Véletlenszerű csapat színek a térképen

DUKE NUKEM - MANHATTEN PROJECT

Játék közben a [~] megnyomására előugró konzolba írhatod be a következő kódokat:

give all
Minden tárgy

give life
plusz élet

pause
Szünet

toggle g_p_god
Sérthetetlenség

give jetpack
Kapsz egy „jetpack"-ot

give ammo
Lőszer feltöltés

Give forcefield
Feltöltődik az energia pajzs

Ezeket a kódokat próbáld ki hatásuk változó:

toggle r_stats
camera player
kill
toggle r_timings
toggle g_map_info
toggle g_debug
camera camera

Van egy másik módja is a cheatek használatának. Hívd elő ismét a konzolt [~] majd írd be exec cheats.cfg és utána nyomd meg az [ENTER]-t. Ezután játék közben mintegy gyorsbillentyűként használhatod a cheateket:

G - Minden tárgy és fegyver
H - Maximális lőszer
J - Jetpack
F - Energiapajzs
L - 1 Extra élet
K - Öngyógyítás
I - Sérthetetlenség
P - Szünet

ELDER SCROLLS 3 - MORROWIND

Játék közben nyomd meg a [~] billentyűt, és az előugró konzolba írhatod be a kódokat.

TMG
Isten mód

Help
Minden parancs kilistázódik

SetFlying 1
Repülő mód

SetSuperJump 1
Szuper ugró mód

SetWaterWalking 1
Vízen járás

SetWaterBreathing 1
Tudsz lélegezni a víz alatt

SetLevel [level]
Játékos szint beállítás [szám]

AddItem „Gold_100" [gold]
A beírt tárgyból az adott mennyiséget kapod

SetFatigue [fatigue]
Kiáradási szint beállítás [szám]

SetMagicka [magic]
Varázserő beállítás [szám]

SetHealth [health]
Életerő beállítás [szám]

Néhány egyéb parancs:

TFOW
Teljes térkép belátható

TWF
Képernyő keret kikapcsolása

TWA
Víz kikapcsolása

TMS
Varázslat statisztika

TKS
Ölés statisztika

TGM
Isten mód

TCS
Egység statisztika

TAI
AI kikapcsolás

TW
Táj kikapcsolása

TS
Ég kikapcsolása

TL
Világítás kikapcsolása

FIFA WORLD CUP 2002

Keresd meg a „soccer.ini" fájlt a játék könyvtárában, nyisd meg, és add hozzá ezeket a sorokat:

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS =1
Minden világ válogatott, az összes amerikai, ázsiai, és európai csapat választható

UNLOCK_TOURNAMENT =1
Játszható a bajnokság minden mérkőzése

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT =1
Agresszív felszerelés választható

CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS =0
Minden csapat statisztikája egyforma

CHEAT_RANDOM_TEAMS =1
A gép véletlenszerű csapatot választ

DEMO_MODE =1
A játék „demo" módban fut

WINDOWED =1
A játék futtatása ablakban

Ha beírtad, mentsd el a fájlt és indulhat a játék.

GHOST RECON - DESERT SIEGE

Játék közben a [Numpad]-on lévő [ENTER] megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat beírhatod, majd az [ESC] megnyomásával zárd be az ablakot

cisco
Minden küldetés teljesítése

refill
Minden tárgyat megkapsz

kit
A készleted lecserélése speciális felszerelésre

chickenrun
Csirke gránátok J

rumbleoff
Az állandóan remegő képernyő letiltása

rumbleon
Az állandóan remegő képernyő engedélyezése

quit
Kilépés a játékból

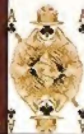
run
Gyorsabb mozgás

superman
Isten mód

hidecorpse
Hullák nevének elrejtése

shadow
Láthatatlanság





autolose
Küldetés elvesztése

mark
Hely megjelölése a térképen teleporthoz

mark2
Hely megjelölése a térképen teleporthoz

extremepaintball
Paintball mód

loc
Az aktuális hely megmutatása

boom
Képernyő megrázása

setgama <0.0-1.0>
Gamma beállítás (az alapbeállítás 0,5)

names
Objektumok nevének bekapcsolása

showtextureprops
A textúra jellemzők megjelenítése

squirrelkite
Mókusvető J

god
Öngyilkosság

rock
Az ellenséges bázis bevétele

teamsuperman
A csapat sérthetetlen

teamshadow
A csapat láthatatlan

teleport
Teleport

spawn
Teleport az előző helyre

toggleshowactorstats
Szereplők statisztikájának megjelenítése

toggleai
Az AI ki/be kapscolása

tracers
Az útvonal követő képernyő megjelenítése elrejtése

ammo
Végtelen lőszer

unlockheros
Minden hős karakter választható

autowin
Küldetés megnyerése

JEDI KNIGHT 2 - JEDI OUTCAST

A cheatek engedélyezéséhez, játék közben nyomd meg a [SHIFT]+[~] billentyűket, és az előjövő konzolba írd be „devmapall" vagy ha nem működik akkor a „HelpUsObi 1" majd nyomd meg az [ENTER]-t. (Csak „Single Player"-ben működik)

god
Isten mód

noclip
Átjárás a falakon

no target
Az ellenséges AI kikapcsolása

kill
Öngyilkosság

give all
Minden fegyver maximális lőszerrel

give health
Teljes életerő

give armor
Teljes páncél

give ammo
Teljes lőszer mennyiség

give [item] [#]
A beírt tárgyból a megadott mennyiséget kapod

give weaponnum [1-?]
Az adott számú fegyvert megkapod

where
Minden tulajdonságod

victory
Meghallgathatsz egy zenét

drive_atst
Vezethetsz egy ATST-t

npc spawn [character]
Létrehozod a beírt karaktert

npc kill all
Minden „npcs"-t megölsz a pályán

setforceall [1,2,3]
Energia szint beállítása

give X #
az X tárgyból # mennyiséget kapsz

map X
Az X pályára ugrasz (pályaneveket lásd lejjebb)

setForceJump (level)
Az ugrási energia beállítása (1 - 3)

setForceHeal (level)
Az életerő szintjének beállítása (1 - 3)

setForcePush (level)
Taszító erő beállítása (1 - 3)

setForcePull (level)
Húzóerő beállítása (1 - 3)

setForceSpeed (level)
Ütés sebesség beállítása (1 - 3)

setForceGrip (level)
Szorítóerő beállítása (1 - 3)

setForceLightning (level)
Villámlás erejének beállítása (1 - 3)

setForceAll (level)
Minden tulajdonság szintjének beállítása (1 - 3)

setSaberThrow (level)
Dobás távolságának beállítása (1 - 3)

setSaberOffense (level)
Támadóerő beállítása (1 - 3)

setSaberDefense (level)
A védőerő beállítása (1 - 3)

saberColor (color)
A karakter színének beállítása (red, orange, yellow, green, blue, és purple)

Térkép nevek:

kejim_post
kejim_base
artus_mine
artus_detention
artus_topside
valley
yavin_temple
yavin_trial
ns_streets
ns_hideout
ns_starpad
bespin_undercity
bespin_streets
bespin_platform
cairn_bay
cairn_assembly
cairn_reactor
cairn_dock1
doom_comm
doom_detention
doom_shields
yavin_swamp
yavin_canyon
yavin_courtyard
yavin_final
pit
ctf_bespin
cwwtf_imperial
ctf_ns_streets
ctf_yavin
duel_bay
duel_jedi
duel_pit
duel_carbon
ffa_bespin
ffa_deathstar
ffa_imperial
ffa_ns_hideout
ffa_ns_streets
ffa_raven
ffa_yavin

Clemi

A GYŰJTÉS VÉGE: A HALÁL



Félreértés ne essék – a szerző nem gyűjtő. Sem pénztárcája, sem esztétikai érzéke nem engedik, hogy az itt bemutatott modellek, makettek és játékok lakásának díszei legyenek – ugyanakkor feltétlen rajongója az Idegen Örökségnek, melynek a felsorakoztatott merchandise szerves részét képezik. Atyja bölcs "Fiam, ha tudnék gitározni, valószínűleg NAGYON tudnék gitározni" kijelentését alapul véve tehát felállította saját kis analógiáját: ha gyűjtene, NAGYON tudna gyűjteni...

Nos a NAGYON gyűjtő, az igazi kollektor nyálgerjesztését természetesen az eredeti filmekben felhasznált makettek és díszletek indítanák be – nekik azonban nehéz sorsot vetett Fortuna. Ridley Scott a forgatás után a legtöbb felhasznált "ereklyét" zúzdába vetette, hogy elkerülje azok újrafelhasználását az eljövendő évek B-mozijaiban (aki látta a Tim Burton féle Ed Wood-ot, pontosan tudja, miről is van szó); ami nem semmisült meg (néhány idegen tojás, a Nostromo legénységének mindennapos használati tárgyai), azt élelmes munkatársai már évekkel ezelőtt elárverezték az Egyesült Királyság aukciós házaiban. James Cameron barátait és Bob Burns amerikai "übergyűjtőt" (pincéjében ott hever az eredeti King Kong bábu vagy George Pal időgépe; de az idegen hajó kicsinyített mása is az LV-426-ról) ajándékozta meg a filmben villogtatott Sulaco / dropship makettekkel; az egyik mozihoz készült, súlyosan megrongálódott dropship évekig a Planet Hollywood éttermekben körözött. A kézifegyverek és „géppisztolyok" (pulse rifle) a Lightstorm Entertainment épületében kerültek kiállításra (hasonlóan a közben rekonstrukciós folyamatot megjárt rakodó maketthez [power loader]), vagy vissza lettek küldve az eredeti gyártóhoz, a Bapty Firearms-hoz. Az MG42-es géppuskából és motorkerékpár-alkatrészekből összetákolt smart gun-okat eladták (a "mindenki adja le a töltényeket" jelenetben leadott "bigyó" pedig gyakorlatilag egy deformált műanyag játékpisztoly központi része volt, mindkét végén egy-egy, a fejhallgatóknál használatos [1/4 inches – 6.3mm-es] jack dugóval). A Planet Hollywood egy ideig egy kis londoni repülőtér mellett tárolt számos artifaktumot (Királynő, harcosok, Frost közlegény mellvértje, a valós nagyságú power loader, űrruha a "Nyolcadik Utas: A Halál"-ból) későbbi bemutatásra - ezek a londoni Alien War attrakcióban találtak otthonra – annak bezárta után pedig magángyűjtemények részévé váltak néhány gyors árverést követően. A kilencvenes évek közepén a Fox létrehozta az Alan Adler gondjaira bízott "20th Century Fox Archives"-t – az Alien Resurrection "nyersanyagát" már ők gondozzák és hordozzák körbe a világban. Akit a "prop" gyűjtés érdekel, feltétlenül meg kell tekintenie a "The Harry Harris Aliens Collection & Archive"-ot (www.encom.demon.co.uk) - a tulajdonos szolgáltatta be pl. Hudson kosztümét a Rebellion-nak az Aliens VS Predator c. játékukhoz; vagy a Dan Short féle "Aliens Archive"-ot (aliensarchive.tripod.com) – ez utóbbi úriember igazán alapos és remek, segítőkész támpont a pénzt és fáradtságot nem sajnáló, "hardcore" rajongó számára.

A hétköznapi halandó tehát kénytelen beérni a szélesebb tömegeknek készült, kevésbé "autentikus" (és méretes) replikákkal. Piacuk gyakorlatilag áttekinthetetlen – több, mint két tucat gyártó; több ezer figura (jobbára természetesen Idegen harcos, királynő és Ripley) várja a betakarítást.

Az 1947-ben, a Steiner fivérek alapította Kenner (nevét a vállalkozásnak akkoriban otthont adó épület lokációja ihlette – a cég az ohioi Cincinnati Kenner Street-jén vásárolt irodát) lépett a leggyorsabban – már a film megjelenésének évében, 1979-ben kihoztak egy Alien akciófigurát. Eredeti, $150-os árán már akkor kifejezetten gyűjtői darab (a dobozban mini-poszter), mára kicsi planétánk egyik legkeresettebb figurája – de ára meg sem közelíti a Star Wars játékfigurák gyűjtői által kifizetett összegeket – ma $500-nál (kicsomagolva $300-nál) többet fizetni érte: balgaság. A figura merész marketing stratégiát követve, korát meghazudtolva, elképesztően részletes – és nagy (18"). Gyakorlatilag az éra legnagyobb Kenner játéka, magasabb, mint Darth Vader. A szörny belső állkapcsa kicsapható a fej hátoldalán elhelyezett pöcökkel és a rém – jaj! - foszforeszkál a sötétben. Természetesen bukás. A legenda szerint az iszonyaton felháborodott szülők adtak hangot nemtetszésüknek, ezért tűnt el villámgyorsan a boltok polcairól. Az igazság azonban más: a "játék" egyszerűen nem kellett senkinek. A beköszöntő új évtized a "kiárusítás" kategóriába taszítja, 1980 nyarán már $5-ért hazavihető. Aztán villámgyorsan tűnik el a gyűjteményekben. Az elsősorban Star Wars, Batman és Real Ghostbusters figuráiról ismert cég ezután szépen végigkövette a sorozatot: Aliens figurák (az Action Masters sorozat alatt Ripley, harcos, királynő, arctámadó,...); diaporámák ("Idegen bázis"; egyedül a UK Beaties boltjaiban volt kapható) addicionális figurákkal; bizarr agyszülemények (szárnyas, repülő idegen királynő; rinocérosz idegen, gorilla idegen ["savat" lő], imádkozó sáska idegen,...) és a velük egyidőben megjelenő – ha lehet, még bizarrabb emberek (Ripley olybá' tűnik, parókát visel, Bishop pedig lehetne akár Terminator akciófigura is), kis méretű fémfigurák (ismét Action Masters logó alatt), Gyarmati Rohamosztag sorozat (Apone, O'Malley, Vasquez, Hudson, Hicks, Drake,...); majd Aliens Vs. Marine sorozat (Kay-Bee exkluzív), amiben minden katona fura idegen mutáció mellé lett csomagolva. Hive Wars csomagok (ismét förtelmes, cyborg / ember kommandóval), Aliens Vs. Predator sorozat a Dark Horse 1989-ben indított crossover-e alapján (értelemszerűen ismét két figura egy csomagban, ez alkalommal azonban a játékok egészen részletesre sikerültek). A Kenner (közben persze már Hasbro) / Alien fúzió a Resurrection sorozattal tetőzik – akár a Star Wars Episode I figurák esetében, itt is az új felhozatal már inkább apró szoborkert, mint falhoz csapkodható játék. Ennek ellenére az Aqua Alien jól néz ki, csak éppen köze nincs a mozihoz. Ritkaság extraordinaire a Kenner kizárólag Japánban kiadott Alien Resurrection sorozata, áttetsző idegenekkel. Az áttetsző zöld 5000, az áttetsző tejfehér 2000, az áttetsző barna pedig "nagyon-nagyon" kevés példányban került forgalomba – utóbbi speciel egyáltalán nem, csak sorshúzás alapján kaptak belőle a többi áttetsző kiadás megrendelői.

Hogy nagy legyen az öröm, majd' minden széria legalább három féle hátlappal (első, második ill. európai sorozat) létezik. Bár ma öt és tíz dollár között megszerezhető mind – sok kicsi sokra megy. Teljes Kenner kollekciót nem úszunk meg 4000 dollár alatt.

Megkülönböztetett figyelmet érdemelnek a miniatűr figurák: az ugyancsak a Hasbro által felhabzsolt Galoob 1997-es Micro Machines sorozatában megjelent Alien / Aliens és Aliens - Action Fleet parányok (a figurák elhelyezésére szolgáló playset – játéktér – felnyitható idegen koponya formát kapott), ill. a Leading Edge festetlen, 25 mm-es pleomorf figurái (van még sentry gun csomag is, meg Jones cica ;), méretarányhoz igazodó szállítóeszközökkel (kivétel a Sulaco). Ha valaki jól alszik, ne felejtse el beszerezni a maszkgyártásáról hírhedt Don Post életnagyságú, kerek plexiüvegbe zárt arctámadóját (garantáltan gusztustalan - $100, ritkaság).

Az idegen akciófigura-gyártás szíve azonban ma: Japán. Manufaktúrák tucatjai ontják a matériát: vannak, akik kevésbé ismertek (Marmit, Billiken Shokai, NYC); vannak, akik még az Államokban is fellelhetőek (a Medicom a "Real Action" ill. az előrefestett "Aliens VS Predator" sorozatával) és vannak, akik legendásak (Kaiyodo, Tsukuda Hobby). A Tsukuda 1984-ben rajtolt, gyakorlatilag az 1979-es Kenner "baba" egzakt másolatával – olcsóbban ($60), de az amerikaiak haragja utolérte a céget és a Tsukuda "Jumbo Hobby Figure" sorozatának idegen harcosa rohamléptekkel lett eltávolítva a boltok polcairól. Ennek köszönhetően ma ritkás, az eredeti ár háromszorosáért vehető tulajdonba. Ugyanezt a figurát a brit Halcyon is elsütötte 1991-ben (gyártottak élethű csapatszállítót [APC] és Nostromo

/ Sulaco [1:2400] makettet is – fóliázva $185), de átformált fejjel ($50 bontatlan dobozban) – 1995-ben a Tsukuda ismét lemásolta – immáron legálisan - a Halcyon idegent. 1997-ben újra kiadták, ezüstre fújva, limitált példányszámban. Ma a cég (Martin – nem is oly' rég "Gandalf valaha Martin" – gyűjteményében is befigyel négy Tsukuda idegen) elsősorban régebbi, összerakható modellek már összeszerelt, előrefestett változataival hódít, felkarolva a sokállkapcsú Halált mind a négy moziból (Újszülöttel vajúdó királynő diaporáma a Resurrection-ből, kutyából szalonna idegen a Fincher filmből, & cetera). A Kaiyodo kollekció büszkesége az 1989 augusztusában, a "Japanese Model Fest" összeröffenésen, korlátozott példányszámban kiadott Alien Warrior II – ezt egyenesen H.R. Giger (csupán leírni a nevet legalább akkora klisé, mint egy bulvárlapban Jacko bomló arcáról tudósítani) preprodukciós, koncepciós terve alapján formázták meg. Nagy a nagyobb méretű, élethű modellek utáni kereslet is: a Scoop idegen tojásokat; a JRC arctámadó és chestbuster "garázs-csomagot"; a NYC Narcissus (a Nostromo kompja), az Ichiba 200 darabból összeállítható Nostromo makettet kínál - de a digitális árveréseket rendszeresen monitorozó sahár havi fizetését 1:1-hez méretarányos, fém alkatrészekből összepattintható M41A Pulse Rifle csomagra is elköltheti.

A Japánból származó figurák gyűjtésének non plus ultrái az Eiko plüssidegenei: ezeket a nálunk is notórius, pénzbedobós-markolókaros "nyerőgépekből" lehetett kipecázni: két féle plüssharcos és egy plüss arctámadó színesítheti a kellőképp elvetemült macher gyűjteményét. Külön kategóriát képeznek a hamisítványok és a bootlegek (bootleg = a szó a harmincas évek amerikai szesztilalmának idejéből verekedte be magát a jelenkor szóhasználatába – annak idején egyszerűen csempészárut jelentett – ma szinte minden olyan zugkereskedelmi cikket ezzel a kifejezéssel illetünk, amiből a szerzői jogok birtokosa nem kapja meg járulékát; legyen szó rajongók által Romániában ill. a volt Jugoszlávia utódállamaiban préselt U2 koncertlemezről [még az amerikai allmusic.com is igyekszik katalogizálni őket], vagy akár a rendszerváltást megelőző évek kis- és nagyipari "szabadpiacának" PlayMobil klónjairól – lásd az Igrácseket vagy a sarki trafik Mátyás király Fekete Seregét a Bayern München gombfocicsapat mellett). A bootlegek mindenekelőtt Japánból és Mexikóból támadtak (és támadnak), keresettségük és az értük kifizetett összeg nyugaton vetekszik a szocialista ipar "Csillagok Háborúja" akciófiguráival. EXTREMELY RARE ("Végletekig ritka") kategória, óvatosan közelítendő...

Gyors áttekintésünk a végéhez ért. Ahogy ígértük - laterna magica volt csupán; vagy még az sem: egyszerű peep show. Akit a "művésznő" (gy.k.: a gyűjtés maga) behatóbban érdekel, a szerző útmutatása alapján megtalálja majd az utat az öltözőkhöz; aki pedig hozzá hasonlóan egyszeri szemlélő, remélhetően elégedetten távozik.

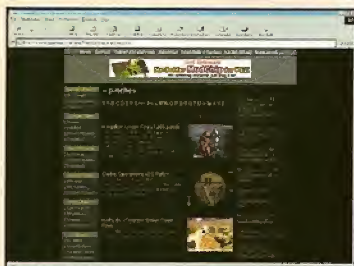
Reiker



MEGA-GAMES

www.megagames.com

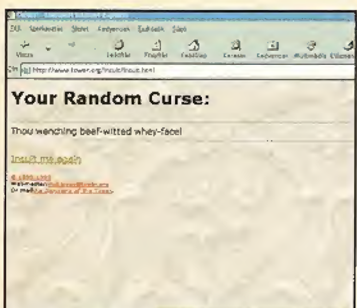




Ez egy nagyon „fohhó" oldal. Nem is feltétlenül az itt fellelhető, archivált s éppen aktuális demo rengetegek azok, melyek kedvesek nekünk. Egy példa arra nézve, milyen oldal is ez valójában: tegyük fel, hogy Tony Hawk III nördök vagyunk. Tegyük fel továbbá, hogy valóságos hideglelést kapunk a „please insert the game CD into the CD-ROM" feliratoktól. Nincs más hátra, mint letámadni a fenti link „game fixes" - javítások szekcióját, s máris letölthetjük a nekünk éppen szükséges no-CD patcheket. S amihez a megagames nem kínál no-CD patchet, az a játék vagy nem is kér CD-t, avagy nem is létezik. Csak suttogni merem, ám az oldal hasonló bőséggel méri az egyéb kategóriás crackeket is - ezekről azonban nem merek beszélni.

ELIZABETHAN CURSE GENERATOR

www.tower.org/insult/insult.html

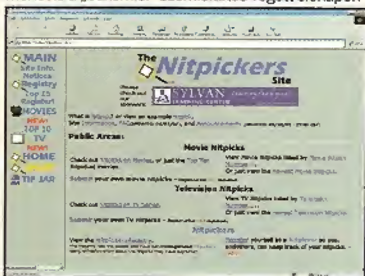


Egészen érdekes oldal ez, mely profilja szerint Shakespeare-i óangolban küld el minket anyánkba annyiszor, ahányszor csak jó nekünk. Szellemi mazochistáknak maga az Éden ez, míg az óangol nyelv sajátosságai iránt is érdeklődéssel bíró használó az óangolt egy kevéssé ismert oldaláról - nos - ismerheti meg.

THE NITPICKERS SITE

www.nitpickers.com

A múlt havi számban bemutatott Die Hard feldolgozás láttán az olvasók meggyőződhettek róla, hogy filmekben kutatni s találni bugokat - egészen kitűnő hecc. (Mint ahogy felcserélni a második és harmadik Die Hard epizódot egészen nagy égés - sajnálom.) Viszont nem túl könnyű foglalatosság, lévén egy-egy finomabb filmbéli következetlenség megleléséhez rendszerint tucatszor kell megnézni a gyanakvásra is okot adó alkotást. Vannak mozik, melyeket szívesen néz meg az ember több alkalommal, ám akadnak olyanok is, melyek egyszeri megtekintése is komoly szellemi erőt s akaratot követel meg a szemlélőtől. Remek dolog azonban, hogy a mozikat támadó „bugvadászok" elkötelezettsége példás vehemenciáról s igyekezetről tanúskodik - ennek bizonyságaképpen prezentáljuk a neten ténykedő nitpickerek birodalmát, kik mindössze két típusú filmet ismernek: 1. a filmet, melyben vannak bugok, illetve 2. a filmet, mely hemzseg a bugoktól. Miről is van szó? Hát kérném - tetszés szerint lebontjuk az itt fellelhető, csupán filmtörténelmi adatbázisok kínálatához hasonlítható repertoár összetevőit név, frekventáltság, avagy keltezési dátum szerint - aztán mehet is a „buxemle." Szemléltetés végett előkapok egy aktualitást, légyen az az Epizód Kettő. Megjegyzés: Star Wars Epizód Kettő. Ezen írás pillanatában már 27 (!) bugot fedeztek fel az itt rezidens szaktekintélyek a legújabb Lucas kinyilatkoztatásban, ilyen pl. az Obi-Wanos szkecs. A Mester ugyebár alsóneműig ázik, midőn Jango Fett nyomában a nem-regisztrált planétára sodorja őt az Erő. Obi-Wan alig egy percen belül már a bolygó miniszterelnökével tárgyal, s lőn: ha egy csepp vizet fel tudsz fedezni haján, szakállán, avagy tradicionál Jedi-viseletén, úgy csaltál. Itt van egy gyönyörűséges, szinte már kellemetlen bug is: az egyik csúcsjelenetben, mikor a Jedik Dooku bárót veszik üldözőbe, Amidala Szenátornő ugyebár kiesik az űrhajóból, s a sivatagban eszméletét veszti. Egy későbbi jelenetben megtalálja őt egy klóngárdista, kit Amidala azonmód le is támad: „Gyorsan, gyorsan, a hangárba kell mennünk!" - mintha bizony tudhatná, hová s merre folytatta útját az űrhajó. A Szenátornő eszméletét vesztve feküdt a homokban, így minden bizonnyal megálmodhatta annak útirányát. S ez csak két példa az oldal egyik legfrissebb aktualitásának kapcsán - a site-on fellelhető archívumban temérdek nagyszerű film temérdek nagyszerű bugját lelhetjük meg - filmek iránt is fogékony létforma „Kedvencek" mappája így nem nélkülözheti az ide mutató linket. Ezek után mindenesetre már kihívásszerű feladat lehet a bug-mentes film megrendezése.

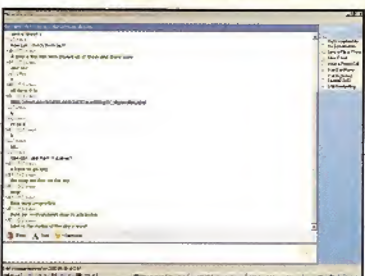


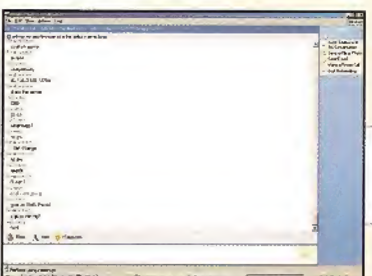


MSN GAMING ZONE

www.msn.com

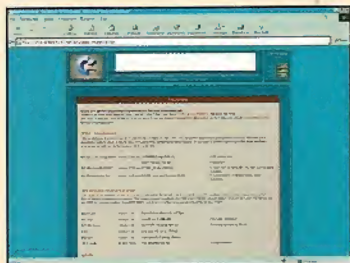
A gonosz Microsoft egyik legzseniálisabb kis programcsomagja ez, melyet mindenkinek, ki rendszeresebben netet használ, használnia ajánlott. Az alkalmazás önmagában persze már évek óta hozzáférhető, s teszi rugalmasabbá az Interneten is/se szövődő kapcsolatokat. Azok kedvéért, akik még nem hallottak ezen lehetőségről, körvonalazom azt. Nos, mindössze egy hotmail címet kell regisztrálnunk - az így kapott e-mail cím révén már útjára is engedhetjük az MSN Messengert. A program egy IRC klienshez hasonlatos, egyetlen, ám annál üdvözítőbb főbb különbséggel: csak s kizárólag azokat a felhasználókat látjuk kontakt listákon, akik előtt ismeretes e-mail címünk, illetve akik voltak szívesek hozzáadni minket saját kontakt listájukhoz. Ha valamely lvócimborád, HL-bajtársad, szerelmed - ettől mentsen meg Isten - úgymond „onlálynvan", máris kicserélhetitek legfrissebb gondolataitokat. Feltéve, hogy kedvetek s időtök van egymásra. Persze adott az időközben nem kívánatossá átminősített kapcsolat temporális elnémításának és/vagy eliminálásának lehetősége is, míg magukat extrafontosnak feltűntetni kedvelő magánszemélyek mindenféle kis státuszokat állíthatnak be, hogy: „away, busy," és a többi. Ja, és vannak beépített érzelem-ikonok is, nem feltétlenül kell a klaviatúrán beprüntyörészni ezek kevéssé látványos/célzatos megfelelőit.





C64 UNLIMITED

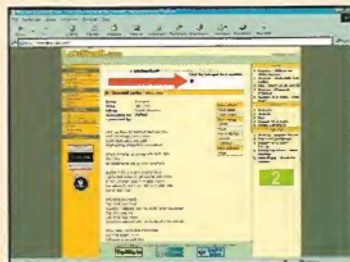
www.c64unlimited.net/emulators/emulators



Most látom csak, az utóbbi linken található gyöngyszemeknek megfelelő emulátor - az emulátor olyan programcsomag, mely valamit emulál - hiányában az érdeklődők nem sok hasznát láthatnák. Nos, a most közölt link a neten fellelhető, legkultúráltabb c64 emu-tárak közé tartozik, innentől már el lehet boldogulni a játékok futtatásával is. Megjegyzendő, a legjobb c64 emulátort illetően erősen megoszlanak a vélemények, így erősen ajánlott a létező összes, vezető emu begyűjtése - egyikük itt erősebb, ám több sebből vérzik, míg másikuk ott erősebb, viszont nem indul el. Sok(k) sikert mindenesetre.

LETSSINGIT.COM

www.letssingit.com



Vannak emberek - főképpen fiatalok - kik egy-egy általuk kedvelt nóta felhangzásakor maguk is szívesen fakadnak dalra az énekessel egyetemben. Ellenben akkor van, de legalábbis kéne, hogy legyen a gáz, mikor kikristályosodik: a világon semmi közük sincs a nóta tulajdonképpeni szövegéhez. Ehelyett halandzsáznak bele a világba, és ez - valljuk meg - meglehetősen égő. Célom, hogy a fenti oldal bemutatásával arra ösztönözzem ezen fiatalokat, - nem mutogatunk ujjakkal, mert az illetlen dolog - adózzanak kedvenceiknek annyi tisztelettel, hogy megismerjék az általuk elővezetett dalok szövegeit.

C64.COM

www.c64.com

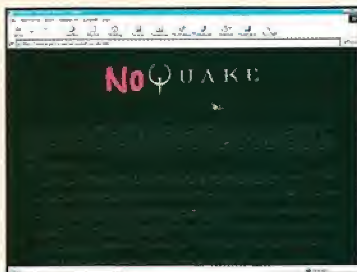
Valamikor, réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban létezett egy c64 névre keresztelt személyi számítógép. Azóta mint aktív kereskedelmi faktor ugyan megszűnt létezni, ám monumentális szoftver-adatbázist, valamint mindörökké hű c64 rajongókat hagyott az utókorra. A fenti link üzemeltetői maguk is mély elkötelezettséggel bírhatnak a Jó Öregként aposztrofált masinéria

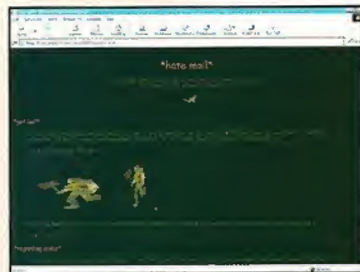
NO QUAKE!

www.angelfire.com/va/qutie3/noquake.html

Ez egy női weboldal, lévén nő készítette. Témája az, mely révén érdeklődésünkre tarthat számot. Nos, ez a lány komoly fenntartásokkal viseltetik a Quake-el szemben, lévén régi barátja reggeltől-estig nyomatta az ID Software nagybecsű alapvetését. A lány nem értette mi a jó abban, hogy a fiú és barátai egymás kinyúvasztásának útján óhajtanak hosszú távú örömérzethez jutni, azt pedig pláne nem, hogy hogy létezhet: ez minden jel szerint sikerül is nekik. Házigazdánk először pontokba szedve körvonalazza, miért is nem szereti a Quake-et, majd siet leszögezni: nem akar ő megbántani sem Quakert, sem embert, csupán véleményeket, tapasztalatokat vár játékosoktól, illetve olyan lányoktól, akik hasonló cipőben járnak. A vélemények nem is maradtak el, sőt éppen ezek sokrétűsége, karaktere ösztönzött az oldal bemutatására. Meglepő, hányan s hányféleképpen reagálnak az itt elhangzó felvetésekre, az elvakult Quakertől egészen a megértő, ám cseles nőemberig. Utóbbi nőanyag pl. állítja, kimutatások szerint a férfiak 90%-a határozottan rosszul tűri, ha női partnere bármely, „készségkövetelő" foglalatosságban, avagy készségkövetelő játékban jobb nála. Mond is valamit: ismerek egy Ninjababe nevű csajt, aki Half-Lifeban már jópár kellemetlen meglepetést okozott nekem - ahogy ez a lány is okozott a barátjának.

„Nem szívesen vagyok bunkó a nőkkel, mert a tökéletesség egy formái ők, de ne dumálj itt össze-vissza a Quakeről, hagyd meg nekünk hogy levezessük a feszültségünket, ami egy egész nap alatt felgyülemlik bennünk. Játszom, hogy valami vidámsággal, értelemmel töltsem meg üres óráimat, kérlek ne tipord a játékot, ami segít ebben!" Ésatöbbi. Akárhogy is, egy efféle, specifikus Antiquake-fórum ritkaságszámba megy, együttal az itt szerzett tapasztalatok hasznosíthatóak bármely más szindróma kezelésére is - lett légyen ez Half-Life, Tony Hawk, avagy Diablo 2 szindróma.



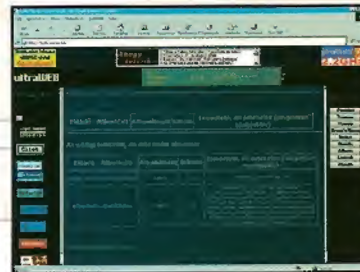


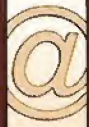
GYIIK CLASSIC TECHO MUSIC

http://gyiik.warez.hu/

„Nos hát csókoltatok minden idetévedo hozzám hasonló Klasszikus Techno buzit. Erre az oldalra szép lassacskán majd olyan zenék fognak felkerülni, amelyek majd eroteljesen az én zenei ízlésemet fogják tükrözni (tudom, önzo dolog, de nem vagyok oda a viva-slágerekért, szori). Vagy szeretitek, vagy nem. Szóval lesz itt trance house, dnb, acid, stb. Néhány ritka kivételtol eltekintve szinte csak nem kommersz, rádiókban, vagy zenei tv-csatornákon szinte sose sugárzott zenék lesznek itt meglelhetok... Ha valaki ismerte a megboldogult kispesti Bedrock -áldott legyen neve :) - diszkót (anno 96 korul), az tudhatja mire számíthat, és még az akkori Sterbinszkyt is valamire lehetett tartani. Na, például új Sterbinszky nem lesz, felesleges lesz majd keresni ehehe. Meg lesz még sokminden, amit érdemlegesnek találok arra, hogy feltegyem. Ezúton még elnézést szeretnék kérni minden kedves professonöl html-szerkesztotol, hogy ennyire kezdetleges oldalt merek a nagyérdemű pofája elé tolni, de ez nekem így lesz okés jódarabig, szóval az evvel kapcsolatos vélemények nem is fognak érdekelni....szóval kíméljetek, léccikőszi. Érvényes a porszívó-, és bébipelenka ügynökökre, a bibliaterjeszto mormonokról nem is szólva! Ahüm...ha valaki arra vetemedik, hogy linket lop, vagy olyasmi, hát tegye. Annyi a kérésem, hogy biggyessze már oda a saját oldalára, hogy innen való a cucc. Rohadtul semmi anyagi hasznom nincs ebbol az egészbol, nem azért kérem. Nem csak saját magam szórakoztatására csinálom ezt az egészet, de szeretném tovább csinálni. Azt szeretném, ha ezeket a zenéket minél többen megismerjék, érezzék át azt az érzést, amit miakik ezeken nottünk fel- érezhettünk anno. Aki viszont ismeri, de elfelejtette létezésüket, vagy évek óta nem hallotta, az érezze át újra azt, amit régen....hát, ennyi."

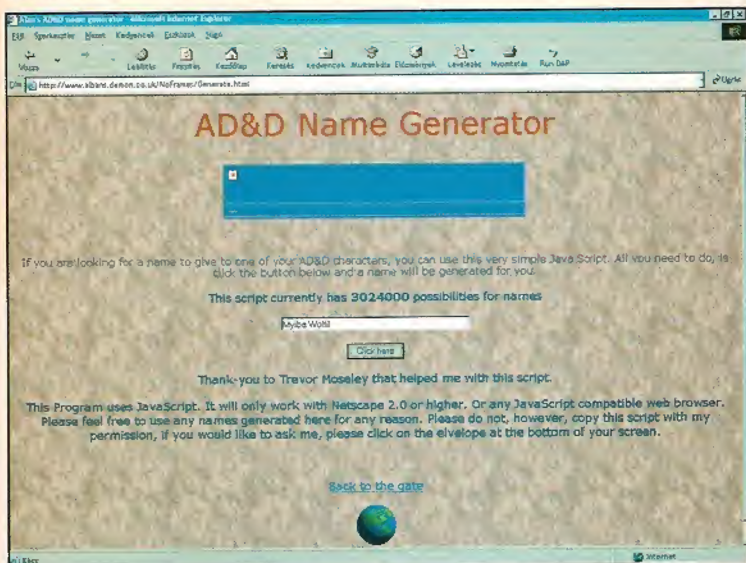






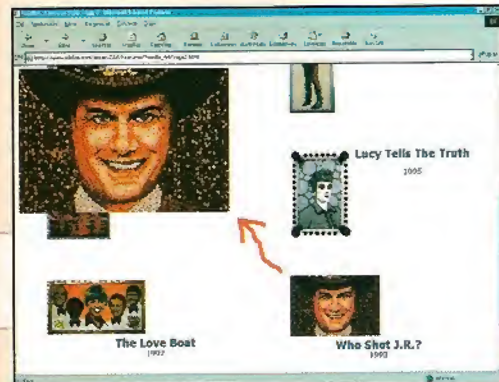
ALAN'S AD&D NAME GENERATOR
www.albans.demon.co.uk/NoFrames/Generate

Japdsa ZortHustil vagyok. Ő itt fegyverhordozóm, Agawacs Pesidonnipfit. Ez a hobbit pedig itt hatalmas fülekkel nem más, mint Goldphilus Serfigennipfit. A fenti linken keresztül elérhető névgenerátor véletlenszerű eredményei ezek, melyet profilja szerint szerepjátékokhoz használatos karakterek mellé alkottak meg kiagyalói. Jelen idő szerint 3024000 nevet képes generálni az oldal, melyet haszonnal nyomkodhatnak mindazok, kik karaktereik megalkotásakor rendszerint azok neve felett hajlamosak a legtöbbet időzni. Kíváncsian várom, mikor érkezik meg az első CRPG, mely alapból tartalmazza ezt a lehetőséget.



NOODLES, AMERICAN STYLE
www.addict.com/issues/2.04/Features/Noodle_Art/



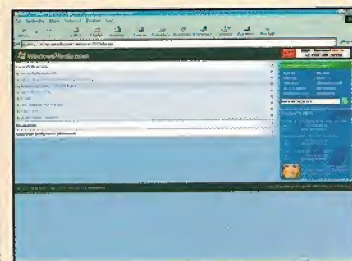


Jason Mecier, Amerikában őshonos emberlény egy napon arra ébredt: többé nem kedveli a nokedlit. És a babot sem. A mértéktelen nokedlifogyasztás elvégre rohamos elhízáshoz, míg a mértéktelen babfogyasztás esetenként szó szerint is beláthatatlan eredményekre vezethet. Jason Meciernek mindenesetre még rengeteg nokedlije s babja lehetett raktáron, lévén nem mindennapi elhatározásra jutott: hasznosítja a maradékot. Elhatározásának szellemi gyümölcsei a fenti linken keresztül szemlélhetőek meg, avagy itt figyulál mutatóban Michal „Beat it beat it, no one wants to be defeated" Jackson is. A kérdés elemi erővel zúdul a gyanútlan szemlélőre: hogyan jön össze a bab és Jacko? Jason Mecier szerint a válasz magától értetődő - csupán megfelelő távolságból kell szemlélnünk Mr. Jackson, avagy éppenséggel John Travolta portréit, s lőn: a bab hasznosításának egészen újszerű módozatát ismerhetjük meg. Ezek a megaarcok bizony babból vannak. Babból kirakni valakinek a fejét nem lehet könnyű, pláne ilyen színvonalon hódolni ezen hobbytevékenységnek. Már csak az nem világos, vajon Jason Mecier honnan is szedi a naracssárga, vörös, hupikék és lila babokat - ennek kiderítése azonban már a site-ra látogató feladata. Van rengeteg tipp is itt. Azoknak, akik maguk is kedvet éreznek a bab-alapú - nos - festészethez?



kebelmelengető kultusza iránt - ennek bizonysága az innen letölthető, temérdek c64 játék s c64 alkalmazás. Akik maguk is részt vállaltak/kaptak a c64 korszakból, máig is emlékezhetnek olyan anyagokra mint a Future Composer, Rocl Monitor, avagy a Geos. Nna, utóbbi egyike volt azon dolgoknak, melyekkel sohasem tudtam mit kezdeni. A c64-es idők tehát nem múltak el, csupán hálóra költöztek. Aki ezt nem hiszi, annak egy számadat riogatásképpen: a site túl van tízmilliomodik letöltésén. Az pedig 8 nulla, Bélám! Hajrá, emberek!

RÁDIÓ
windowsmedia.com/radiotuner/MyRadio.asp



A hagyományos, bontatlan rádiókészülékeknek megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy rendszerint csak az általuk fogható frekvenciákon közölt adások közvetítésére képesek. A háló már ezen fronton is komoly, előremutató eredményeket produkál: a mellékelt link segedelmével egy, meglehetősen bő kínálattal rendelkező keresőrendszert kapunk, mely rádióállomásokat kínál, méghozzá „onlályn-alapú" használatra. A felhasználót immár nem kötik fogadható s nem fogadható rádióhullámok, csupán zenei ízlésének esetleges korlátai. Az egy más kérdés, mennyire érezheti az ember szükségét annak, hogy netes tartózkodása alatt örökzöldekre pörögjön. Nos, biztosan léteznek ilyenek - mi rájuk is gondolunk, mert jó fejek vagyunk. A kereső kínálata egyébiránt elképesztő bőségről tanúskodik: az általunk előnyben részesített zenei millők bősz deklarálása után valósággal ránk szabadul az internetes rádiókultúra. Hihetnénk, hogy a valós idő jegyében történő, net alapú zenehallgatás alapfeltétele a quadro-chello-adsl, közben nem is: az itt rezidens 56K-s modem két perc nyűglődés után ezekben a pillanatokban is zökkenőmentesen, abszolút élvezhető minőségben nyomatja a példátlanul szegényes szövegvilággal bűntetett Sammy Haggar klasszikusokat. Mit mondasz, Beavis...? „- Change it!"

by GyZ

Technikai okokból kifolyólag, e hónapban az 576 fórum hozzászólásaiból állítjuk össze a Csevegő tartalmát. S aki azt hiszi, hogy ez vicc – nagyot téved. Lessük meg együtt az 576 fórum topikjait, kiragadván az érdekesebb, azonnali megválaszolást sürgető kinyilatkoztatásokat.

Amnézia jön:

Mielőtt még valaki leanyázna (szerencsére eddig nem történt meg, ebből is látszik hogy az 576-osok kultúr emberek) szeretném mondani hogy attól hogy „én képviselem a másik oldalt" attól én még nem temetem az 576-ot, vagy legalábbis nem szeretném.
Nos, trendeket illetően csak annyit hogy én ezt nem a fehér háttérre írtam hanem csak úgy általában hogy az 576 már nem önmagát adja hanem más, már bevált nyugati példára épülő lapot követ. Azt is tudom hogy változni kell mert különben vége, de azt nem szeretem amikor agyba-főbe hangoztatják hogy a mi véleményünk alakítja az újságot, mikor tulajdonképpen a kommunikáció a szerkesztők és közöttünk nincs meg. Én nem azt várom el hogy Ender jobbnál jobb beszólásokat ejtsen el, mert ezeket eddig is nagyon jól megtette (lentebb példa is volt rá) hanem azt hogy mint ahogy dracoo is említette AZ ARRA ÉRDEMES kérdésekre válaszoljon. Például most is kíváncsi vagyok hogy az utóbbi 15 hozzászólásomról mi a véleménye.
(Elolvastam őket, de ne magázz, kérlek...)
Remélem még ebben az életben meg is tudjuk. Továbbá érdekelne a cikkíró véleménye is a beollózott hozzászólásokról.
Magam is olvastam a Dawe írása nyomán felmerült kritikai észrevételeket, ám annak valószínűsége hogy az ő álláspontját is megismerhessük, csekély. Dawe Enderrel együtt távozott a brigádból, sietek leszögezni: ez az ő döntése volt, legjobb tudomásom szerint maga Herr Balogh ajánlotta fel neki a további publikálás lehetőségét.

Főszerk, Dizályn, Orientizmus

Szia Amnézia! Főszerkesztőnek lenni ugyan egészen jól hangzó titulus, ám e poszt roppant komoly szintű odaadást követel meg, illetve nem kis – mondhatni, nagy – mértékű felelősséggel jár együtt. Most úgy beszélek, mintha már próbáltam volna. Pedig nem, ám egyaránt alkalmam volt SzJVC, Chris Junior, VargaB, s legutóbb Ender főszerkesztői ténykedését is megfigyelnem. Fontos tudnotok, hogy a CoVboy távozása utáni számoktól legnagyobbrészt VargaB munkáját dícsérI a KByte kialakult arculata, mely arculatot a lapkészítőknek idővel sikerült elfogadtatniuk, azt hiszem, mondhatom: megkedveltetniük az olvasókkal. Az új főszerkesztőnek alapvetően két választása lehet: hagy mindent a régiben, s abból próbálja kihozni a kihozható maximumot, avagy a legtöbb területen igyekszik üdvözítőnek vélt változtatásokat eszközölni. Ender az utóbbi választás mellett döntött, sőt: a változtatások meglehetősen karakteresek voltak. Mellőzni kezdtük a headline-okat, jöttek helyettük az úgynevezett lead-ek: jó az, ha az olvasó önkéntelenül is elolvassa a figyelemfelkeltő, hosszabb sorokat – vélhette Ender. Hónapról-hónapra fókuszba került valamely aktualitás, avagy egy átfogóbb szemlét érdemlő téma, mint a cheatek, a Star Wars, avagy a hálón játszható szerepjátékok. S persze változott a dizályn is. Ender főszerkesztői tevékenysége rendhagyónak mondható abból a szempontból, hogy a lap arculatát is finomhangolta – tény s való, hogy ezen változtatások egy része külföldi lapok nyomán/példájára fogant meg, ám a visszajelzések semmiképpen sem voltak negatívnak mondhatóak. Így állítani merem, hogy az 576 KByte Ender alatt is 576 KByte volt – még annak ellenére is, hogy bizonyos olvasókat kezdetben elriasztott a hirtelen irányváltás. Már arculat szintjén.

Méghogy kommunikáció, mi?!

Amnézia írja, hogy nincs meg a kommunikációs csatorna az olvasók, s a lap készítői között. Tévedés – itt figyel a Csevegő. Itt bárkinek be lehet szólni. Ott vannak a fórumok. Ott aztán TÉNYLEG nagyon be lehet szólni, Kmm imád moderálni. Az újság célja mi más is lehetne, mint a közönség igényeinek maradéktalan kielégítése? Igényeinek feltérképezésénél így mi más is lehetne fontosabb számára? A helyzet azonban az, emberek, nem viccből mellékelek 1 oldalas Lamba Projekteket a Csevegőben – hanem, mert igen ritkán vetemedtek használható, leközölhető levelek megírására. Félreértés ne essék: nem arról van szó, hogy nem írtok. Sokkal inkább arról, hogy mit. Most vagy az van, hogy azért nagyjából jó nektek minden, ahogy van, avagy egészen jó nektek minden úgy, ahogyan éppen van. Tökéletes újságot csinálni márpedig egészen nehéz feladat, sőt alighanem kijelenthető, hogy az 576 KByte még nem az. Úgyhogy észrevételeket, lehetőség szerint negatív (!) kritikákat várunk tőletek, s csupán könnyed levezetésként tudjuk örömmel fogadni a szellemes iskolai történeteket. A negatív, jelzem: űrlemberhez méltó módon elővezetett kritika nyomán azonban el lehet indulni bizonyos irányokba, jobbá, szebbé, tartalmasabbá teendő kedvenc lapotokat. A pozitív kritika pedig olyan, ami jól esik az embernek – ám önérzetünknél sokkal szívesebben növelnénk a lap színvonalát. Ehhez azonban írnotok kell, s akkor a Csevegőben sem kap többé szót Patrick Hanifin.

Cybertom felvetése:

Szerintetek milyen lenne ha holnaptol 3-uj foszerije lenne az 576 KBytenak? Zolee, CoVboy, Martin. Hárman dolgoznák ki az uj designt, visszahoznák a régi embereket, Mindhármukhoz lehetne levelet irni és a csevi 6-oldalas lenne.. Hmm nem is lenne rossz..

Nem, ja. Egy héten belül csak egyikőjük jönne ki élve a szerkesztőségből – sutyiban videófelvételeket forgatnék a Végső Összecsapásról, majd a vágatlan anyagot jó pénzért árulnám a fórumon.

Öcsém azért itt vmi nagyon nemstimmel.....
Nos lássuk csak....először is..
Igen! a Die hard első hasábja elég gáz lett...
Szal Bruce Willisel a die hard 3. részében játszik Samuel L. Jakson és Jeremy Irons..A második részben Franko Néro van.......
Szal ....na mind1 nemis eza legnagyobb baj,hanem a csevegő...
Először is még mindig scak 3 oldal,és anak is kb az ötöde igazi csevegő:lp mit keres benne a fél hasábnyi fricc pofázás,aminek semmi értelme(legalábbis nem mindenki beszéli ezt a rasszista nyelvet),meg mieza több,mint 1 oldalas lambda project????????
Kezdem azt hinni a hónap dumáját is a csevegőbe írjátok....
A csevegő bekezdése volt az egyetlen poénbomba,de félek ez se emailen érkezett egy olvasótól....
Na mind1 ,legalább van benne egy kis Star wars nosztalia

Hátja, a Die Hard égés volt. Sőt, még most is az – ezúton esdeklem hát minden Die Hard fanatikus bocsánatáért. A fricc pofázást humornak szántam, csak elfelejtettem odaírni. S hogy hogy kerülhetett be a több, mint egy oldalas Lamba Projekt, arra fentebb már választ kaphattál. Ami pedig Patrick Hanifin Legnagyobb Élményét illeti, azt VargaB zseniális nővérének köszönhetitek.

Isti1987 jön:

Végre én is megkaptam az áprilisi 576-ot! :))))))) Heroes IV ismertető első oldal bal alsó sarokban, hol az a balta?! Én rosszra gondoltam, de nem véletlen. Az nagyon hülyén néz ki. Nekem hiányzik a Hónap Dumája + a Szösszenet + a Hardware! :-(

No, akkor ezúttal nem sok mindenben kell hiányt szenvedned, Péter! Hónap Dumája – included! Szösszenet – included! A hardware-rel kapcsolatban nem tudok nyilatkozni, ám van egy remek tippem: mostanság valami elvetemült lélek hosszabb-rövidebb terjedelmű írásokat publikál az 576 KByte virtuális oldalain, s teszi azt abszolút szabados, kötetlen témakörök jegyében. Érdekességekre, hardware újdonságokra kíváncsi látogatónak érdemes lehet rá-rá néznie a rovatra.

Incubation levele, mely furcsa mód az én virtuális postaládámat örvendeztette meg – annak ellenére is, hogy egy gyz ímélcímét rendszerint jótékony homály s misztikum övezé'.

Helló GyZ!

Az újság nem rossz de már idejét sem tudni, mikor volt benne valami más is játékon kívül. Miért tűnt el a hardware? Hiányolom a kult



játékokat is. A kult nosztalgiád különben kicsit durva volt szerintem. **(ehe..ehhheheh...)** Jó ötlet ez a dvd kiadvány a lapban, de éppen erről beszélek, hogy jó volna az 576os cikkíróktól is olvasni ilyeneket, nemcsak hogy mi a véleményük erről-meg arról a játékról. Lehet furcsa amit mondok, de már sok játék annyira egyforma hogy a cikket írók tök ugyanúgy írják meg az egész cikket. Szvsz lehetnétek változatosabbak, még egy toplista sincs. Lécci rakj be a csevibe, fogadtunk a barátnőmmel hogy beraksz e!

Atyaég, miféle alkat vagy te, hogy a fixanyuval fogadsz? Rajtam ne múljon, nyertél egy általad választott pozitúrát. Érdekes módon olyan problémakört feszegetsz, mely ennél aktuálisabb nem is lehetne. Ezen szám révén, valamint általában sem titok, hogy az 576 KByte eddigi történelmének legnagyobb reformjait éli át ezekben az időkben. Kíváncsiak is vagyunk, hogy mit szóltok hozzá – jövő hónapban kiderül. A fórum „énettől-és-attól-hallottam-márpedig-ők-kenikvágják-az-egész-történetet" kategóriás hozzászólásai rendszerint fokozott érdeklődésre tartanak számot mind a szemlélődők, mind az aktív hozzászólók részéről. Első körben Ender leköszönő hozzászólása, majd az ahhoz kapcsolódó, a háttérben diabolikus praktikákat sejtő reakció következik.

Hi!

Nos, mint kiderült, már nem én vagyok az 576 főszerkesztője.
Az eltávolításomat sajna szakmailag nem tudom megérteni, mivel szerintem egy lapot nem lehet egy hónap alatt átszervezni, illetve az új image kialakulása nem történhet meg három hónap alatt, legalábbis úgy nem, hogy az egész cikkírói gárda átérezze ezt az új feelinget, és nem felülről rájuk erőltetett legyen a dolog.
Úgy érzem, hogy irányításom alatt megfigyelhető volt a számról számra történő fejlődés, érdemes megnézegetni ez év januárjától az 576-okat.
Fontos érv volt ellenem, hogy nem hozom ki a maximumot a közvetlen munkatársaimból. Nos, én úgy érzem, elég sokat kihoztam belőlük, de ha valakinek hiányzik a motivációja, azt sajnos nem tudom pótolni.
A fentiek tisztán szakmai problémákra vezethetők vissza, itt szeretném megjegyezni, hogy elválásunk Balogh Zsolttól nagyon korrektnek mondható, úgy érzem mindketten úriemberként viselkedtünk, és maximálisan jó viszonyban vagyunk jelenleg is. A többiekről nem nyilatkozom.
Itt szeretnék elbúcsúzni minden olvasótól, azoktól, akik tetszésüket nyilvánították, és azoktól, akik kritikájukkal segítették előbbre a lapot. Én nagyon jól éreztem magam ebben a munkakörben, szerintem király újság vált volna az 576-ból a főszerkesztőségem alatt.

üdv mindenkinek:
Fülöp Viktor

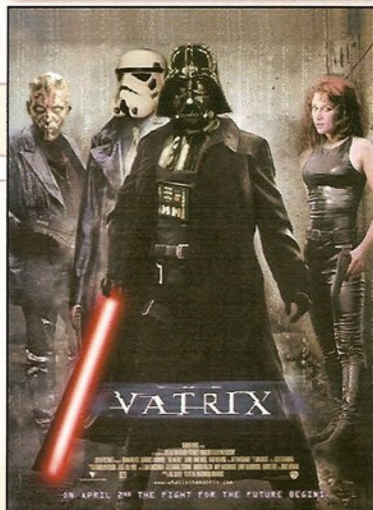
LeoGec jön:

Idézet Endertől: „A többiekről nem nyilatkozom."
Liquid azt mondja nekem, hogy nincsenek bebetonozott emberek az 576-nál?
Elég megnézni, hogy CoVboy óta kik azok (2 fő), akik a háttérben keverik a lapot az újságnál...
Ne legyen igazam, de van egy olyan (v)érzésem, hogy ők azok a „jó" tanácsadók, akik a háttérből zutyulják a masszát, a tulaj pedig szépen behabzsolja azt!
Biztos forrásból tudom, hogy Ender pl. nem engedte VargaBot, hogy cikkeket írjon, VargaB viszonzásul pedig ahol csak tudta, megszívatta Endert. Agyrém, hogy az újság főszerkesztő nélkül is működhet hosszú távon, érthetetlen hogy egy ekkora múltú lap tulajdonosával ezt is meg lehetett kajáltatni!!!
Ürgevicsek! A baj sokkal nagyobb annál, minthogy vállrándítva tudomásul vegyük, nincs kapitány a fedélzeten, majd csak lesz valahogy...

Az Ender féle idézet véleményem szerint sokkal inkább felfogható diplomáciának, semmint bebetonozásnak. Már, ha bebetonozás alatt a kérdésekre adandó válaszok elöli, feltétlen elzárkózást értjük. Amiért LeoGec reakciójának érdemes lehet itt is teret adni, az a „Biztos forrásból tudom, hogy Ender pl. nem engedte VargaBot, hogy cikkeket írjon, VargaB viszonzásul pedig ahol csak tudta, megszívatta Endert." – féle nyomvonal. Hát ez jó – nem tudom, ki a te biztos forrásod, csak nem Münchausen Báró?! Vele vigyázni kell, nekem a múltkor szanált hot-dog sütőket kínált, csúcskategóriás mélynyomókként. Régi poén, koherens érvek – a biztos forrásod bizony nem mond igazat. Mondom én – persze mi a garancia arra, hogy én igazat mondok? Garanciát a szavamon túl erre nem adhatok, ám állítom: maga VargaB pedzegette nekem jópár (!) hónappal ezelőtt, hogy az újság „összerakása" mellett egyre kevesebb s kevesebb idő jut neki cikkírásra, míg ezek lekarcolása után, jószerivel semmi szabadideje nem marad már. Mindebből, jelzem, nem azt a következtetést kéne levonnotok, hogy az KByte-nál fekete bőrszerkós rabszolgahajcsárok pózolnak minden egyes sarokban, kezükben egészen rémisztő, szegecses paskolókkal. (Bár Münchausen Báró látni vélte Martint hasonló szerkóban Újpest környékén....) Sokkal inkább arról van szó, hogy VargaB munkaköre komoly odaadást, állandó jelenlétet követel meg – így ő maga hozta meg a döntést, hogy állandó jelleggel, mondom: állandó jelleggel már nem ír a KByte-ba. Mert most például, láss csodát: ő ír a GTA3-ról. Egy a lényeg, emberek: kívülről talán merő misztikum, ármány s cselszövés egy lap életének belső szerkezete, ám belülről az egész meglehetősen – nos – emberi. Hogy mennyire, azt terveim szerint be is mutatom majd. Jó lesz? Jó lesz?

ViSZLáT!

GyZ









Kicsit olyan ez, mint annak idején a „Szólj Ödönnek!", bár talán Ödön sokkal tágasabb halmaz, mint anyám. Férfiasan bevallom, egyetlen Ödönt sem ismerek, bár ez a jelen helyzetben kicsit sem számít, hiszen rég letűntek már azok a korok, amikor őt kellett keresni, hogy szóljunk neki. Most anyánkon a sor. Mert hogy itt a nyár, csiripelnek a hippik, tombol a jéghideg kóla és ismét mindenki belevizel a Balatonba - tehát mi is következik ebből?

Na jó, segítek még egy kicsit. Tíz éve minden augusztus elején dübörgő zene, tomboló és izzadó embertömeg, tarajos punkok (akiknek utolsó egyedei már csak ezen felemelő alkalmakkor bújnak elő a fényre, s szaporodnak félénken a bokrok között) és eldobált papírpoharak jellemzik. Na ugye, hogy a Szigetről van szó. Mert nem árt előre tudni a dolgokról, s ha már a média mellét csapkodva zengi az ódákat az idei egyhetes extázisról, akkor már nehogy mi maradjunk le a rákkendróll tehén meg csak üvölt, hogy neki mennyire nagyon jó, mert ott zúzza a fa tetején - na és kábé itt meg is áll a történet. Mindezt a Nemzeti Kulturális Örökség támogatásával. No Comment!

De térjünk csak vissza a Szigetre, mert első felháborodásom ellenére az egy hét együttlét persze még ma is presztiskérdés, már ami a magamfajta gazfickókat illeti. És hát miért is ne illetné? Mert - szerencsére - még abba a generációba sikerült beleszületnem, amely még egyetemesen Diákszigetként élte meg a nyári fesztivál elsöprő hangulatát (azóta is külön szentélye van Müller Petinek a szobám egyik kis sarkában), s kamaszkora legszebb nyarát nem egy vibráló diszkóban töltötte valami berlini ipari cséphadaró DJ kábítószergyanús dübörgését hallgatva. 1993-ban először látogathattunk el a Hajógyári szigetre, akkor még csak kb. 40 ezer ember volt kíváncsi erre a Woodstock életérzésre, népszerűség és a nagy üzlet (ami általában karöltve jár, s nyomában pusztulás, az emberi öntudat, a szabad gondolkodás fulladó halálsikolya kíséri lépteit) lényegesen elbarmolta volna a Sziget hangulatát. Talán kicsit már túl sokan akarnak túl sokat, tavaly például az a 360 ezer ember már kissé nehézkesen lélegzett egymás szagától, miközben a hisztérikusan betelefonáló öregasszonyok miatt szinte minden koncertet fullasztó sátorokba gyömöszöltek - egyszóval ugrott a szabad ég alatti hangulat. Amikor tavaly még Torgyán József bácsi is peckesen végiglépkedett a részeges horda másnaposan fetrengő tömegén, már kezdtem cinikusan szemlélni a dolgot, mintha kezdene túlfutni a Sziget önmagán. Mert ahova egy politikus beteszi a lábát, ott már nem lehet szabadságról és paradicsomi állapotokról beszélni. „Hülyeség!"- mondta erre a haverom - „Elvégre a Demszky nélkül ez el sem indulhatott volna". És kénytelen voltam igazat adni neki.

„Hozd el anyádat is!"



HP

előszeléről. Picit ugyan csalódtam, amikor először megláttam a reklámfilmet egyik hazai zenecsatornánk intimbetétes és soványjoghurtos spotokkal tűzdelt hirdetési blokkjában, mert megint jött a tehén. Igen, igen - az a nyomorék Kis Tehén. Azért a Sziget nem arról volt híres, hogy pocsék reklámokat csináljon magáról, hiszen eddig évről évre sikerült valami eszement baromsággal megörvendeztetnie a nagyérdeműt, de valahogy idén ez nem jött be. Vagy legalábbis szerintem nem. Barátaim ugyanis kis híján meglincseltek, amikor ezen témát feszegetve kifejeztem enyhén szkeptikus álláspontomat a Kis Tehén élethez való jogát illetően, mert szerintük - idézem -: „az a tehén nagyon állat!". Hát erről ennyit.

Azért ha valaki nem vágná elsőre, arról a rajzfilmes tehénről van szó, aki rikácsolva himbálózik a faágon, miközben a csasztuskát is megszégyenítő harmonikaszó kellemes dallamai emelik a produkciót emészthetetlen magasságokba. A ahol azért a szabad szerelmen, a kannás boron és a kőkemény rockzenén kívül a kultúra is kijutott, többek közt színházak és filmvetítések jóvoltából. Sokak szerint nehéz elhinni, hogy a félmeztelen, nehezen beszámítható, Puma cipős punkok és rockerek képesek befogadni a művészetet, de higgyétek el, ez már akkor is így volt. Mindenki kiszakadt Budapestről, s egy hétig azzá vált, amit nem szégyellt. Láttam én már olyat is az évek során, hogy a balta arcú bróker leparkolt a HÉV-megálló mellett, kirámolta a sátrat és a cuccokat az A4-es csomagtartójából, majd a hídon lépkedve bontotta első sörét, miközben a díszes nyakkendőt a Dunába hajította. Na hát erről van itt szó, kérem szépen! Az évek során persze bővült a kínálat, s nőtt a kereslet is - hogy ilyen szép marketinges szakzsargonnal éljek. Így lett hát a Pepsi Sziget, ami az amerikai tömegkultúra első vehemensebb névjegye volt az anarchista kavalkádban, de hát, ahol a pénz, ott a hatalom is. És igazából nem lehet azt mondani, hogy a tömeges

Persze ez ma már semmit sem számít. Hiszen új idők jönnek. A tizedik fesztivál, olyan nevekkel, mint a Cure, Pulp, Muse, Die Toten Hosen, HIM, Nightwish, Stereo Mc's, Herbalizer, vagy a Kosheen. Elég komoly felhozatal, bár én még mindig azokat az időket sírom vissza, amikor Zak Tell torkán dagadó erekkel üvöltötte a képembe, hogy: „You're the real Nigger!". Egyvalami azonban biztos. Kimegyek a Szigetre, jól fogom érezni magam (remélem nem egyedül), s ha meglátom valamelyik fán azt a nyivákoló tehenet, lerúgom a veséjét. Aztán majd futok a kidobók elől, egyenesen abba a sátorba, ahol Uhrin Benedek éppen Szécsi Pál negyvenedik reinkarnációjaként tátogja a Kispatak felemelő sorait, miközben a feltörekvő generáció enyhén ittas állapotban teli pofával röhög és izzad.
Jó buli lesz.

Lehet, hogy szólok anyámnak is.

HP